「バーチャファイター3」画面写真公開！
1996年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
SOFT BANK
SOFTBANK MOOK
アーケードゲーム
マガジン
Magazine
©SEGA
4.1996
創刊6号
定価490YEN
特報&続報！満載!!
エースドライバービクトリーラップ
東京番外地
バーチャファイターキッズ
セガソニック対戦CGゲーム(仮)
ストリートファイターZERO2
ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝
戦国ブレード ほか
スペシャルリポート！
速報！AOUショー
パーフェクトガイド
電脳戦機バーチャロン
リアルバウト餓狼伝説
ソウルエッジ
ダートダッシュ
マンクスTT
ファイティングバイパーズ
19XX
セクシーパロディウス
アベンジャーズ イン ギャラクティックストーム
特別付録
「ファイティングバイパーズ」特製ポスター

アーケードゲーム Magazine

マガジン

創刊6号 4月号・1996

CONTENTS

期待の超大作 特報&続報!!

スペシャルリポート！

速報！AOUショー

待望の「バーチャファイター3」発表!!

攻略のすべてをまとめてお届けする！

パーフェクトガイド

ホットな新作情報をキャッチ・アップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

ファンキーヘッドボクサーズ ビッグトーナメントゴルフ 対戦麻雀ファイナルロマンスR バトルガレッガ 隠忍 E雀ハイスクール クイズ 彼女が?(ハテナ)に着がえたら わくわく7 マジカルドロップ2 ストームブレード だい好キッス

特別企画満載

表紙／電脳戦機バーチャロン(セガ) アートディレクション／ミニマム

1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます

STAFF

編集長／川口洋司 副編集長／福田信之
編集／三枝昭太 岸田ホネ夫 秋山ぞんび
編集アシスタント／田所妙子 田谷淳一 工藤 剛
編集協力／渋谷哲也 北村孝和 四家秀一 田中伸也 斎藤中雄(KALPA) 佐脇浩章 松本幸彦 吉田義明 松田耕作(フィードフォワードファクトリー)市川和久 倉持征木(プロスペック)稲元徹也(ターニングポインツ)松崎雄一郎 作山哲広 折原光治 マサ 櫛田理子 河上英人 小里浩一 鈴木敦子 吉村勇子 高橋実弥子 本澤 徹 佐伯憲司 岩片翼 しらさき凱 宍戸晃男 飯田REI 篠田 聡 平田尚武 平木靖之 加島綾
レイアウト／ミニマム AriaZed ゆみハウス エイジア 中沢 学 渡辺縁 湯川安芸子 竹内雄二
フォトグラフ／鬼頭栄次 大屋哲男 郡川正次 大金 彰 佐々塚啓介
イラスト／八重樫彩蔵 古怒田武史 渡邊有希子
校正／フィールドアップ
写植／広英社 風芽 トライアート 八峰社
印刷／凸版印刷株式会社

バーチャファイター3、画面写真初公開!!
毎月第2・4金曜日発売
定価 540 YEN (税込)
SEGA
セガサターンマガジン
SATURN
MAGAZINE
NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE
© セガ・エンタープライゼス
3/8
好評発売中!
特報!
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95
GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
スナッチャー/モータルコンバットII
攻略SPECIAL
ヴァンパイアハンター
セガサターン最新ソフト満載!
パンツァードラグーン ツヴァイ
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
ドラゴン・フォース/THOR～精霊王紀伝～
3×3EYES～吸精公主～S
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
ストリートファイターZERO
ガーディアンヒーローズ
セガラリー・チャンピオンシップ
AM3研RUSH!
開発者直伝!
電脳戦機バーチャロン
鉄人養成講座!
お近くの書店・コンビニ・東急線駅売店でお求めください
SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

速報！AOUショー（2月21、22日 幕張メッセ）

アーケードゲームの祭典「AOU'96 アミューズメントエキスポ」が2月21、22日の2日間、千葉にある幕張メッセで開催された。各メーカーの自信作が一堂に会するビッグイベントの熱気を、AGM特別取材班が超速報でお届けするぞ!!

今年も注目はポリゴン!? 各社の新作続々登場!!

「AOU」といえば、「AMショー（アミューズメントマシンショー）」とならぶアーケードゲームの2大イベントの1つ。今年のショーは例年以上に来場者が多く、大変な盛り上がりをみせた。

そんな今年の目玉はなんといってもセガの「バーチャファイター3」（詳細は下を）。ブースの一角に設置されたモニターの周りには、常に人垣ができ、そのCGで見る者を圧倒していた。また、その隣では「バーチャファイターキッズ」、「CG対戦セガソニック（仮）」といった対戦格闘や、「ガンブレードNY」「デカスリート」を発表し、その実力をアピールしていた。

その一方で、独創的な大型筐体が印象的だったのは、コナミとナムコ。コナミはジェットスキーをそのまま筐体にしたような「ジェットウェイブ」を展示。また、ナムコのブースでは人力飛行機を扱った「プロップサイクル」、「アルペンレーサー」の続編「アルペンサーファー」、ペダル操作を採用した「タイムクライシス」など、斬新なプレイ感覚をウリにしたゲームが目白押し。他にも「ゼビウス3D/G」といった人気タイトルの続編も発表され、昔からのナムコびいき

実際のスポーツをゲームとしてシミュレートできるものも目立った。写真はコナミが参考出展した「ジェットウェイブ」。

今年の主流はやはりポリゴン＋筐体もの？昨年に比べると、ポリゴンを使ったゲームがさらに多くなった感がある。

カプコンもポリゴンものを参考出展。対戦格闘ゲーム「スターグラディエイター」。

SPECIAL SCOOP!!

ついに公開!! '96年最大の注目作 これが「バーチャ

新キャラクターのCG初公開!! 梅小路 葵（うめのこうじ・あおい）

これが"3"で登場する新キャラ2人のうちの1人、梅小路葵（名付け親はAM2研の塚本学氏と鈴木裕部長）のCG。ショーでは葵のデモも公開され、その動きのしなやかさに誰もが驚愕したのでは。流派名は不明だが、骨法系の技を見せていたぞ。もう1人の男性キャラの詳細は今のところ不明だ。

3D格闘ゲームの元祖、「バーチャファイター」の3作目がさらなる進化をとげて、2月21日、ついに我々の前に現れた。

今回出展されたものは、新キャラ1人とデュラルを含む計6キャラがそれぞれデモンストレーションを行う映像。これは正真正銘、実際のゲーム基板"モデル3"（右カコミ参照）上で動かしていたもの。1キャラおおよそ1〜2分というものだが、CGの美しさと動きのなめらかさは、VF2をはるかに凌駕する

旧10キャラも美麗に

2までの10キャラから、ジャッキー、ラウ、パイ、ジェフリーのデモ映像が公開された。

その中からラウの画面写真を公開。サターンの「CGポートレートシリーズ」のCGがそのまま動いているといってもいいほどの美しさ。ジロリと動く目や、ニヤリとする顔の表情の変化がとにかくリアル。

きにはうれしいところだ。

人気シリーズの続編といえば、カプコンとSNKもそれぞれ2D格闘ゲームの新作を発表。SNKの「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」は人気が高く、対戦台には毎年恒例のプレイ待ちの行列ができた。「ストリートファイターZERO2」を発表したばかりのカプコンのブースには、もう1つの新作が参考出展ながらも登場。その名も「スターグラディエイター」。同社が開発する初のポリゴン対戦格闘だが、恐竜や宇宙人などの個性的なキャラは、今後の展開に期待が持てる。

そうしたポリゴンゲームの波を受け、タイトーも新型CGボードを使用した対戦格闘「サイキックフォース」を投入。また、テクモも「デッド オア アライブ」を開発中と、まさに今年の「AOU」は、ポリゴンゲームのぶつかり合いとなったといえるだろう。

ナムコはポリゴンゲームを積極的に展示。写真は空中を人力飛行機で飛ぶというユニークな「プロップサイクル」。送風機能も付いている。

VF3以外にもセガは新作が目白押し。まずは女性がたくさんプレイしていた「バーチャファイターキッズ」。

セガの看板キャラクター、ソニック達も初お目見え。オリジナルキャラを含めた8体が画面を駆け回っていた。

ニューヨークを舞台にしたガンシューティング「ガンブレードNY」。これは男性中心と、幅広いプレイヤーが集まった。

「ストリートファイターZERO2」の対戦台を多数展示していたカプコン。2D格闘ゲームはやはり老舗が強かった。

ネオジオでは最新作「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」がいち早くプレイできた。また、対戦相手が見える液晶モニターの付いた新型対戦筐体も展示されていた。

タイトーも新型CGボード「FX-1システム」を発表。対戦アクション「サイキックフォース」、シューティング「レイストーム」など、3Dポリゴンゲームを展示。

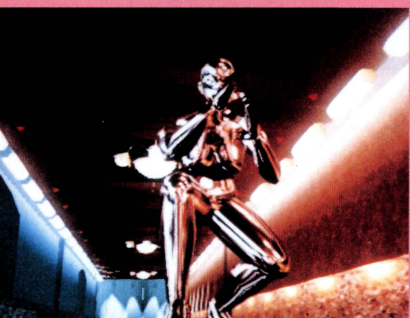
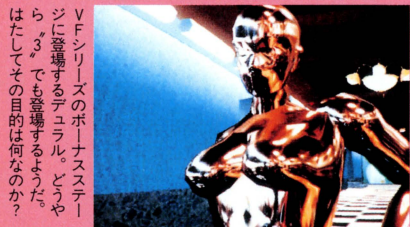
ファイター3」(セガ AM2研)だ!!

今回のAOUショーでの出展がウワサされていたセガの「バーチャファイター3」が、ショーバージョンのデモのみながら初めて一般に公開されたぞ。

ものだった。華麗な動きに加え、様々な顔の表情の変化や、衣服や筋肉の動きはスゴイの一言。ショー用に作られたデモ映像のため、実際のゲームとは異なるが、業界に強烈なインパクトを与えたのは間違いない。ブースには常に5重6重の人垣ができ、「すごい」「信じられない」という声が終始あがっていた。

ゲーム内容についての詳細はまだ不明だが、これまでのものを継承しつつ、様々な新要素が盛り込まれたものになりそうだ。

デュラル、3度登場!?

VFシリーズのボーナスステージに登場するデュラル。どうやら"3"でも登場するようだ。はたしてその目的は何なのか?

今回のデモでその美しさを見せつけたデュラル。光の映り込みのすごさが金属感をより強調している。背景(ステージ?)にも注目。

最新CGボード"モデル3"使用

この「バーチャファイター3」のスゴさの秘密は、そのCGボード基板"モデル3"の採用にある。これは、現在主流のモデル2の次なるメインボードと考えられているCGボードで、セガとロッキード マーチン社が共同開発したもの。CPUにモトローラ社/IBM社のPower PCを使用し、秒間100万ポリゴン(モデル2は秒間30万ポリゴン)の描画が可能。さらにグラフィック面で、1600万色フルカラーテクスチャーマッピング機能や32段階の半透明機能、各種シェーディング機能、各種光源制御などの新機能を搭載しており、このCG映像をリアルタイムで生み出している。写真ではCGの美しさしかお伝えできないが、その動きもなめらか。ゲーム映像に革命的な進歩をもたらすことになるだろう。

今回は速報ということで駆け足でお伝えしたが、次号では部長インタビューを含めた続報をお届けする予定だ。お見逃しなく!

待て続報!!

ナムコ◀AOUショー大爆発 春の新作ラッシュ!!

ACE DRIVER VICTORY LAP™

エースドライバービクトリーラップ

●ナムコ●3月登場予定●3Dポリゴンレース●システム22

メイン画面はこんな感じ。四隅にあるメーター＆ミラーがいい味出しているぜ。

初級コースの中間地点、ここから長い右カーブに進入することになる。

マシンのデザインもより近未来的に！

システム22が可能にした驚異のフォーミュラシミュレーター、あの「エースドライバー」が帰ってきた。前作では1つだったコースが一気に3コースになり、複数のドライバーが3連戦して総合ポイントを競うチャンピオンシップモードを搭載！　前作から評価の高かった斬新なマシンデザインも、より未来的にディフォルメされ、いっそうスパルタンな印象に。3種のレースクラス（ビギナー、エキスパート、エキスパートプロ）も健在。視点も3種類から選択可能になり自由度UP。期待が高まるなかブルーシグナルはもうすぐ！

TOKYO WARS

●ナムコ●登場時期未定●3D対戦シューティング●システム・スーパー22

東京を舞台に高機動タンクが暴れまわる!!

太陽系第3惑星の地球、そこにある小さな島国、日本の首都「東京」を舞台に、今、壮絶な戦いが始まろうとしている。戦闘の主役は戦車。キャタピラの音を響かせ、上部に構えた砲台から爆音をとどろかし、火を吹きながら、縦横無尽に暴れまくる。バトルフィールドは東京副都心、もしくは湾岸地帯。君は生き残ることができるか？

戦車の操作はハンドルと2つのペダルのみというシンプルさ。右のペダルを踏めば前進し、左のペダルで後退するという今までになかった操作方法だ！　ハンドルにはボタンが2個付いており、どちらとも戦車の砲撃ボタンとなっている。プレイヤーは最大4人まで同時に対戦プレイが可能だ！

敵の砲撃をくらってしまった！　敵戦車の位置は画面下（視点で変わる）でチェックせよ！

これは湾岸地帯。障害物が少なく、高低差もあまりないため、全体を見渡せる地形である。

副都心のビルが立ちならび、車などの障害物も多い地形。マップを有効に使おう。

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.　※「TOKYO WARS」の写真は開発中のものです。

「ソウルエッジ」のヴォルドもびっくり

夕暮れの街を走り抜ける美麗なる上級コース。

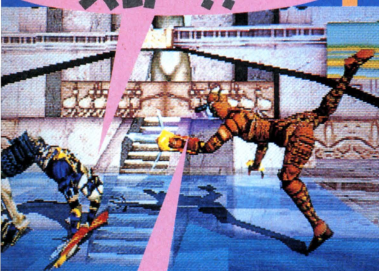
トップが見えてきた! 次のカーブで抜くか?

視点は3つから選べるぞ!!

左から3人称視点、ドライバー視点、そして今回追加されたノーズ視点。この中から選択。

これが今回のマシン。前作と同様に時代の最先端をいくフォルムの車が、3つのコースを駆け巡る。

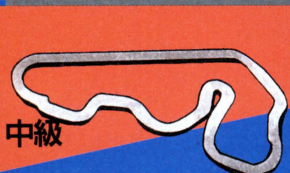
この芸術的なフォルムを見よ!!

近日登場!

チャンピオンシップポイントモード!!

新搭載のチャンピオンシップポイントモード! プレイヤーたちが3つのコースを転戦し、各コースの順位に応じたポイントを稼ぐ。それらのトータルポイントで、総合チャンピオンを目指すのだ。

3連戦はどのコースからでも始めることができる。

3つのコースを駆け抜けろ!

SEROW VALLEY CIRCUIT

STREAM FIELD CIRCUIT

上級

CAPITAL CITY CIRCUIT

2人vs2人の熱いバトル

各チーム2人ずつ、最大4人で戦えるこのゲームは、サバイバル、つまり生き残り合戦だ。規定時間内に敵軍を全滅させるか、タイムアップ時に残車数が多い陣営の勝利。各戦車にはヒットポイントのようなパラメータがあり、それが0になると爆破する。しかし、破壊されても、自軍に戦車が残っていれば何度でも参戦可能なのだ。

敵のサイドをとった! 反撃を受けずに攻撃できるぞ!

今は戦車が非常に危険な状態。しかも敵戦車が目前に迫っている。この場から逃げるか、逆に、倒される前に倒してしまうか?

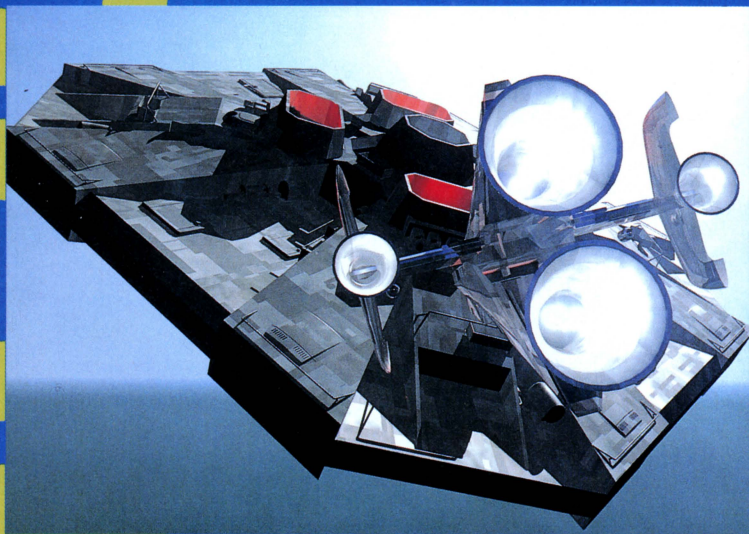
画面右上と左上に各陣営の残り戦車数が表示されている。緑軍が優勢だ。

敵を倒したがその後ろに新たな敵が……。チーム戦の醍醐味がここにある。

開戦の号砲を待て!

あの伝説のシューティングが新作として登場！

XEVIOUS 3D/G
ゼビウス3D/G

●ナムコ●登場時期未定●3Dポリゴンシューティング●システム11

期待のポリゴンシューティングの登場だ

みんなは「ゼビウス」というゲームを知っているだろうか。1983年に姿を現し、当時では画期的な中間色を用いたグラフィックでマニアを引きつけた伝説的名作だ。今回は３ＤＣＧをひっさげての登場だ！

おお、これぞ「ゼビウス」。しかしよく見ると３Ｄで描かれていて、視点がやや斜めになっている。

遺跡のようなエリア。２人同時プレイが可能。それも２Ｐ側の自機は、赤色でソルバルウとは異なった形状をしているぞ。

地球から宇宙まで……壮大なスケールの7つのエリアが待っている!!

今作品の注目すべき点は、なんといっても、あのシステム11を使っているところ。システム11でシューティングゲームは初の試みだが、今までの作品とこの写真から想像するに、かなりクオリティの高いゲームになりそうだ。当然、家庭用ゲーム機であるプレイステーションへの移植も期待される。

自分が動かす機体はやはりソルバルウ。そして装備にはあのブラスターも登場。この兵器はソルバルウ前方にある標準で狙って地上を攻撃する。

自機ソルバルウの進むルートは地球から宇宙まで様々。全部で７つのエリアに分かれ、とても超大な広がりをもつ。その中には、昔見たような地形やナスカの地上絵があり、昔からのファンなら懐かしいグラフィックも多いはず。

それに加え、アンドアジェネシスや宇宙ステーションなど、難攻不落の要塞が待ちかまえる。

ゲームは斜め上から見下ろした視点で進んでいく。注目すべきはその途中にあるデモシーン。モデルアニメーションが美しい！

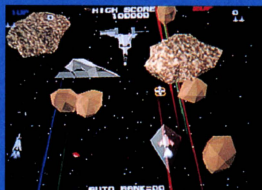
これはナスカの地上絵！ その上空を飛行するバキュラが弾を発射しているぞ。

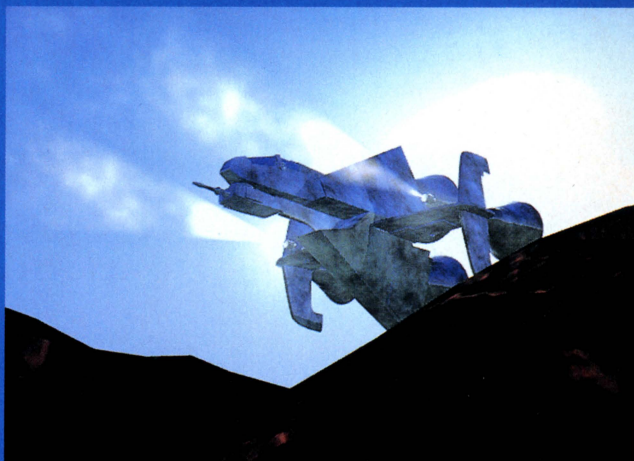
宇宙ステーションに乗りこむソルバルウ。敵の攻撃もハデなものが多く、かっこいいぞ。

宇宙空間を進むソルバルウ。虹色に彩られたレーザーがなんともＳＦ的。

モデルアニメーション・モーフィングを駆使した3DCG映像

今回の「ゼビウス３Ｄ／Ｇ」ではモデルアニメーションやモーフィングなどの新技術が採用されている。高次元な映像が、シューティングゲーマーの魂を揺さぶるはず。

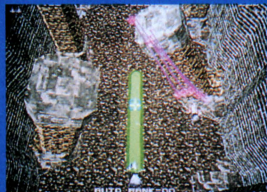
要塞に突入するシーン。このような場面でも各種新技術が生かされている。多彩なカメラワークが激しい戦闘をとらえる。

流星が走る宇宙空間。ソルバルウの目指す進路は？

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

ソルバルウの新装備をとくと見よ

我らがソルバルウにも新しい装備が追加された模様。レーザーや多方向ミサイルなど、強力な兵器が追加され、破壊感と爽快感は計りしれない。まずは写真を見てほしい。特にレーザー関係は、素晴らしいグラフィックだ。

ソルバルウから発射されているのが4方向ショット。細かい敵が多いところでは活躍しそうな武器だ。

これは宇宙空間か？ 右側の赤いソルバルウは、レーザー砲を搭載。これがあれば大型要塞も怖くはないぞ。

巨大要塞から発射される放電レーザー。ソルバルウはパワーチャージでもしているのか？

赤いソルバルウから発射されているのはブラスターか？

誘導ブラスター（？）で建物を破壊。岩によって構成された建造物はどのような設定なのだろう？

発売まで待つべし!!

この期待の新作「ゼビウス3D／G」は現在鋭意開発中とのこと。残念ながら各地のお店に登場する時期はまだ未定とのことだ。AOUショーでもかなり好評だっただけに、今後の情報が気になるところ。本誌でも詳細が分かりしだいお伝えするので、期待して待っててくれ。

鋭意開発中

namco CLASSIC COLLECTION Vol.2

PAC-MAN　RALLY-X　DIG DUG

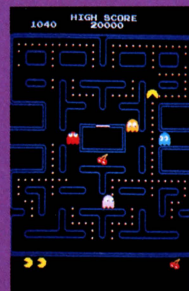
ナムコ クラシックコレクション

前作VOL.1が好評だった「ナムコクラシックコレクション」。ファンの要望に応えて2作目が登場だ。今回は往年の名作「パックマン」をはじめ、「ラリーX（NEW含む）」「ディグダグ」の3本。今回もオリジナルの他にアレンジ版が入っていて、計7ゲーム。昔を懐かしんでオリジナルをプレイするもよし、新たな気分でアレンジ版をプレイするもよし。豪華7種類をたっぷり楽しんじゃおう。

●ナムコ●登場時期未定●ゲームオムニバス

ディグダグ

懐かしの「ディグダグ」。ポンプで敵を膨らませて破裂させてしまおう！

アレンジ版は2人同時プレイ可能。しかしプーカーとファイガーは変わってない。

アレンジ

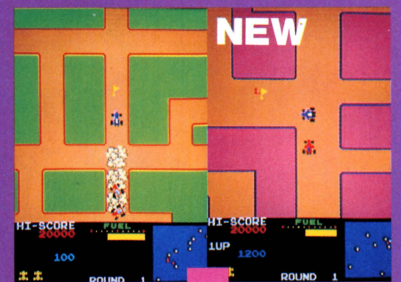
パックマン

知らぬ人はいない「パックマン」。パワーえさでモンスターを食べてしまえ！

アレンジ版は2P同時プレイが可能になり、フィールドが立体的になった。

アレンジ

ラリーX・ニューラリーX

NEW

アレンジ

画面を見ただけで例のメロディーが聴こえ出すナムコマニアは数しれず。非常にシンプルだった「ラリーX」。あらためてそのゲーム性の高さに驚かされる。アレンジ版にはアイテムなどの新要素も追加。マップもかなり複雑になっている。

古きを温めて待て！

アーケードに新風を吹き込む 新型スポーツゲーム登場!!

PROP CYCLE

プロップサイクル

●ナムコ●登場時期未定●人力飛行機シミュレーター●システム・スーパー22

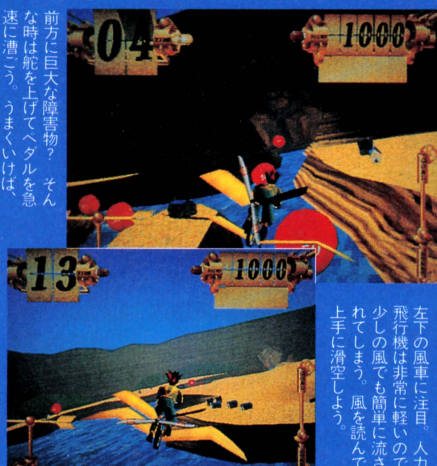
人力飛行機で空を駆けろ!

業界初の試み、なんと人力飛行機のシミュレーションゲームができてしまった。筐体を見てもらうと分かるように、人力飛行機にはなくてはならない自転車のペダルが付いている。操作系統はペダルを漕いで、ハンドルで舵を取るというもの。健康にもとてもよさそう(?)なゲームだ。これからは気軽に空を飛べるんだね。

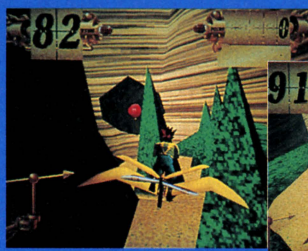
いつかは出ると思ってた人力飛行機をテーマにしたゲーム。筐体には送風装置も付いており、臨場感は抜群! さぁ、みんなで空中散歩だ!

前方に崖が……。早めに上昇して乗り越えよう。

風船に接触してスコアを稼げ。あとはゴールを目指してひたすらペダルを漕ぎ続けよう。

前方に巨大な障害物? そんな時は舵を上げてペダルを急速に漕ごう。うまくいけば、急上昇できるはずだ。

左下の風車に注目。人力飛行機は非常に軽いので少しの風でも簡単に流されてしまう。風を読んで上手に滑空しよう。

これがDXの筐体。非常にシンプルかつ大胆な作り。

こんなに狭い道もコースに入っている。難しいぞ。

大切なのは高度。高く上がっていれば怖いものはない?

空を飛べる日は近い!

スノーボードのテクニックを満喫できるぞ!

アルペンサーファー

ALPINE SURFER

いまだ街で大人気の「アルペンレーサー」の続編が出るぞ。それも今度は今シーズン大流行のスノーボードが題材。滑り方や操作性はリアルで実践さながら。さらに、横滑りやバンクターンなどのテクニックもゲーム上で再現し、上級ボーダーにも満足のいくデキ。シーズンが過ぎてもこれが出れば大丈夫!?

スノーボーダー御用達!?

●ナムコ●登場時期未定●スノーボードシミュレーター●システム・スーパー22

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ※写真はすべて開発中のものです。

プライムゴールEX PRIMEGOAL EX

●ナムコ●登場時期未定●スポーツ●システム11

プレイステーションで人気のタイトルがアーケードに!

コーナーからゴールにめがけてボールが蹴り出される。ボールをゲットするのは誰だ!

プレイステーションですでに発売され、人気を博している「プライムゴールＥＸ」がアーケードにも登場。サッカーゲームを代表する、ナムコの看板タイトルだけに期待できそうだ。

Ｊリーグの全クラブ最新データを網羅し、プレイステーション版のゲームシステムをアーケード版にマッチするように改良。初心者でも簡単にサッカーの醍醐味を楽しめる作品に仕上がっている。家庭用で大ヒットした実績を追い風にした逆移植作。高性能ボード、システム11を使用して間もなく登場の予定だ。

ゴール前でのフェイントの掛け合い。守備側は早くボールを蹴り出したいところ。

家庭用でウデをみがいておけ!

丸いサークルのなかのキャラが自分で操作できるプレイヤーだ。

オーバーヘッドキックの瞬間。決まるか?

スライディングで相手からボールを奪え。

DUNK MANIA

●ナムコ●登場時期未定●スポーツ●システム11

業界初、3Dポリゴンによるバスケットボールゲーム

これまた業界初の試み。ポリゴンによるバスケットボールだ。最大４人まで同時にプレイできる２ON２ゲーム。それもシステム11を使っているだけあってリアルさがウリ。

バスケといえば忘れてはならないダンクシュートも、ポリゴンで爽快感バツグン。２人が織りなすアリウープなど、コンビネーションプレイシステムなども盛り込まれている。協力か対戦かを選択できるので、みんなで楽しもうぜ!

パスを受け取りそのままダンクを決めるアリウープだ。

混戦もなんのその。ゴールに近づいたらダンクで強引に決めてしまう豪快さがたまらん。

迫力のダンクシュートシーンをリプレイで見てくれ。しっかりとゴールのしなりまで入っているマニアックさ。ＮＢＡのスタープレイヤーになったつもりで、ガシガシ入れよう。

ダンクシュートを決めろ!!

ダンクをキメる日は近い!

Scoop! セガAM3研

やはり3研は動いていた。「マンクスTT」「バーチャロン」と、既存のゲームとは一線を画する作品を次々に発表してきたセガAM3研。そんな彼らが、いよいよ3D対戦格闘に殴り込みをかける。

近未来の東京を舞台にしたセガ初の武器格闘。その名は「LAST BRONX／東京番外地」。

使用ボードはもちろんモデル2。1インタ（1/60秒）を採用し、流れるような動きを実現している。

時は199X年。世紀末を迎えた東京では、様々なストリートファッションに身を包んだ若者達のグループの抗争が激化していた。日に日にエスカレートしていく終わりなき争いに終止符を打つべく、各グループのリーダー達による頂上決戦が行われることになった。この闘いを勝ち抜き、東京を手中におさめるのはどのグループなのか？壮絶なラストバトルが今始まろうとしている。

世紀末の都市に舞う、死闘の影

LAST BRONX 東京番外地

●セガ
●'96年初夏登場予定
●3D対戦格闘アクション
●MODEL2基板

ラスト ブロンクス 東京番外地

INTERVIEW with AM R&D DEPT. #3

赤田 義郎
YOSHIRO AKATA

第3AM研究開発部プロデューサー。大学の研究員、雑誌の編集者を経て'93年セガへ入社。キックボクシングの経験もあるという。

処女作の「ぱくぱくアニマル」。

「ファンキー～」には自ら登場。

東京

AGM■ビデオを見たんですが、どうして舞台を東京に設定されたのですか？

赤田■やはり僕は東京生まれの江戸っ子ですし。自分がどこで闘っているのか分からないようなゲームは嫌だったんですよ。

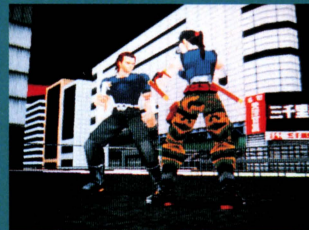
安部■今までの格闘ゲームは世界回りますよね。でも、いろいろな場所に行けば行くほど焦点がぼけてしまって、ゲーム全体の雰囲気っていうのがつかみづらくなっちゃうんですよね。武器格闘と決まった時点で動きなどはリアルになるのが分かっていたので、リアルを追求するならステージはきちんと実在する場所にしたほうが、面白いんじゃないかと。

赤田■僕は、インターナショナルってのは、結局自分の住んでる国とか街のことをどれだけ深く知っていて、それを表現するのか、ということだと思うんですよ。それに、今、コギャルが好きなシャネルだって、パリ、東京、ロンドンでしょう？　僕も東京に誇り持ってるし。

AGM■取材とかはどのような形で？

安部■カメラマンと一緒に下見と撮影を繰り返しました。ゲリラ的にね。

赤田■ゲリラ的ってのはいい言葉だね。かなり足で稼いだって感じ。業界でいうロケハンをしっかりやりましたし、許可の必要なところは全部ちゃんと許可取りました。これがニューヨークだったら、ごまかしもきくんだろうけど、渋谷なので嘘つけないですよ。みんな知ってるから。

渋谷だと嘘つけない。みんな知ってるから（赤田）

写真には写っていないが、トンファーやヌンチャクが動くと、その軌跡が帯状に表現される。武器の動きは非常に滑らかだ。

武器

AGM■武器のモーションはどうやって……？

赤田■基本的には文献とかビデオで研究したんですけど、とにかく資料が少なくて……。結局、みんなで青アザ作りながら技とか考えました。

1台数千万円の開発機材のまわりで開発の連中がいろんな武器振り回してるっていうのはすごい光景でしょ。

安部■ソフトヌンチャクでも当たると痛いですよ。あと、自分たちで技を考えた理由として、本物の格闘家

が3D武器格闘を開発中！

闘いの背景となる各ステージには、東京の各所が設定され、例えば、渋谷ステージでは109などの実在する都市景観を忠実に再現。

そうしたリアリティの追求は、ファッションにも反映されており、キャラクターは「Boon」や「Zipper」の誌面を思わせるストリート系カジュアルで武装している。

コンセプト、ビジュアル両面から今までの格闘ゲームに挑戦するこの作品。今から夏が待ち遠しい！

奥に見える「三千里薬品」からここが渋谷駅前交差点近くであることが分かる。背景といい、キャラクターの服装といい、いかにも〝ありそうな〟シチュエーションだ。ここまでリアルだとコスプレも成立しにくい？

ドクロのベルトにピチピチTシャツ。やはりチーマーのお兄さんでしょうか。今日はジーンズ狩りではなさそうです。

驚愕のモーションを実現する—1インタ(1/60秒)

モデル2基板が実現する1インタ(1/60秒)。そのモーションの滑らかさは「VF」と「VF2」を比べても明らか。今作品でも独特の武器の動きを表すため、1インタが採用された。

1/30　1/60

これは3D格闘の原点回帰(安部)

の技って威力はすごいんでしょうけど、見た目に派手さがないんですよ。ゲーム的派手さとでもいうか。といっても、嘘はないですよ。自分達でできない技は1つも入ってません。体張って作りましたから。

AGM■何種類ぐらいの武器が登場するのですか？

安部■キャラが8人なので8種類。

赤田■それ以上の武器を試しているってわけです。

安部■武器の運搬に困りました。会社に持ってくるまでが大変でしたね。

赤田■ちょうど時期が重なったんですよ。エーペックとかオウムとか。

安部■会社が羽田空港に近いですから。車のトランクも調べられて。

赤田■警察の方が分かってくれないんですよ。ゲームの開発に使うって言っても、なんでゲームのヤツがこんなモン使うんだって……。

AGM■そんな危険を冒して……。

安部■仕事の内容はスポコンですね。

赤田■痛さのバロメータ入ってますからね。思い入れが違いますよ。

格闘

AGM■しかし、今なぜ格闘なんでしょう？

安部■AM3研という部署はいろいろことをやっていくところなんですけど……。ドライブも作ったし、「バーチャロン」みたいな新しいジャンルも作り出したし、あとは格闘かな、と。2研が「バーチャ」作って、ナムコが「鉄拳」作って、3研としても3D格闘を作りたい、と。

赤田■開発の夢ですよ。アーケードで一番の会社に入って、一番のボードを使って、一番のジャンルを作る。ライバルは外じゃなくて内にいるでしょ。とてつもないライバルが。それはそれで尊敬しつつ、それに対してのチャレンジっていう意味でこれは作らないと……。この時期に出るべくして出た。そういう作品です。

AGM■初めから1インタ(60分の1秒)で作るということで決まっていたんですか？

安部■1/60でできなかったら開発を中止しようと考えてました。トンファーなど、武器の動きをリアルに表現するためには、どうしても必要でした。「バーチャ」を初めて見た時の感動というか、もう純粋に動きだけ見ていてもスゴイというか。あの感じを取り戻したいですね。その意味でこれは3D格闘の原点回帰なんです。でも、魅せる動きとゲーム性ってのはまた別ですから、その2つの要素を統合するのが難しいですね。

赤田■開発のメインをはってるのが2年目、3年目の若い連中でね。〝技術のセガ〟ってイメージが強いけど、今回はデザイナー、プログラマー、プランナーのトリニティー＝三位一体があって初めてできたと思うんですよ。だから、他の3D格闘に負けたら、もうアーケードでは作らない。そのぐらいの気持ちで作ってるんですよ。

安部 顕信
AKINOBU ABE

第3AM研究開発部ディレクター'93年セガ入社。今回の「ラストブロンクス」では、企画をはじめとして制作において陣頭指揮をとっている。この若きディレクターの今後の動向に注目！！

Ⓒ SEGA 1995 ※画面写真はすべて開発中のものです。

特報

SEGA AM R&D DEPT.#3

セガAM3研注目の2大タイトルをAOU SHOWにてキャッチ!!

デカスリート

●セガ●登場時期未定●陸上競技スポーツゲーム●ST-V基板●2人対戦プレイ可能

アトランタに向けてコイツで特訓だ!?

超満員のスタジアムで肉体の限界を競い合うアスリートたち。彼らの息づかいまで伝わってきそうなスポーツゲームの登場だ!

今年最大のイベントといえば、なんといってもアトランタオリンピック! 連日のテレビ観戦。熱い人間ドラマの見すぎで体が火照ったら、この「デカスリート」でいい汗かこう。というワケで、ポリゴン選手がシャカシャカ走り回るスポーツゲームがセガAM3研から発表された。

あまり聞き慣れない種目かもしれないが、デカスロン(十種競技)とは、2日間で10種目の競技を行い、各種目の記録を点数化して競い合うというオリンピックの正式種目。

このゲームも、ハードルの次はやり投げ、といった具合に、実際のデカスロンに近い形で進行していく。

次のワールドレコーダーはキミかもしれない!?

このプリプリッとした肉体。たまりませんな。プレイヤーは各国の名誉をかけて競技にのぞむのだ!

ボタンを連打して助走したあとに、タイミング用のボタンを押すと槍を離す。

まるでTV中継を見ているようなカメラアングル。腕にも力がこもります。

セガAM3研よりひとこと

1人で10種目の競技を闘いぬかねばならない過酷な超人スポーツ、デカスロン。ポリゴン・デカスリーターが君たちの熱い連打に応える! オリンピックの'96年はテレビ観戦するよりも「デカスリート」で汗をかけ!

プロデューサー 熊谷美恵

© SEGA 1995 ※写真はすべて開発中のものであり、一部イメージCGも含まれます。

ガンブレード ニューヨーク

●セガ●3Dガンシューティング
●登場時期未定●MODEL2基板
●2人同時プレイ可能

GUNBLADE
Special Air Assault Force
NY™

マンハッタン島を武装テロリストが占領した！　国連本部を奪回するため、今、君は攻撃ヘリに乗り込む！

タイムズ・スクエア、5番街など、忠実に再現されたニューヨークの街角に閃光が瞬く。ヘリから見下ろした視界が特徴的だ。

覚えゲーではない!?

緻密に描写された摩天楼。乗り物酔いしそうなほど激しく動くアングル。リコイルショックを体感させる可動式筐体。そのどれを取っても、既存のガンシューティングをはるかに凌ぐ「ガンブレードニューヨーク」。しかし、最も注目すべきはそのゲームシステム。なんと、敵キャラは1人ひとりが自立して行動するため、攻撃パターンなどが一切存在しないのだ！　もう覚えるだけではクリアできない。これからは、本当のシューターだけが生き残る時代なのだ！

武装テロを掃討せよ！

窓の1つひとつまで描き込まれた摩天楼を、ポリスカーが行き交う。

市街地で武装テロリストと交戦。敵の攻撃はプレイするたびに変化する。

テロリストだけに武器の種類もいろいろ。なかにはロケット砲を持つ敵も。

セガAM3研よりひとこと

コンセプトは高速機動市街戦。すれ違いざま弾の雨を叩き込む。どうよ。現地取材をもとに精密に作られたNYの街、AI駆動による知能を持った敵とのバトル、毎回変わる展開。これが次世代。これが本物。今後ともよろしく。

ディレクター　山本　信

続報!!

AM R&D DEPT. #2

見た目はカワイイけど中身は本格派!!

バーチャファイターキッズ

「バーチャファイター2（以下VF2）」のキャラクターが2頭身になって、かわいいバトルを繰り広げる「バーチャファイターキッズ」。先日のAOUショーでも公開され、登場時期が迫っている。今回は画面写真を大公開。それぞれについてチームリーダーの大崎誠氏のコメントもまじえながら紹介しよう。

●セガ ●今春登場予定 ●3D対戦格闘アクション ●ST-V基板

開発順調！ ゲーム画面を一挙公開!!

アキラ

パイ

ジャッキー

ラウ

サラ

リオン

キャラセレクト画面も超カワイイ!!

このイラストがイカス!!

キャラセレクト画面も一新（？）。ポリゴンの顔や、ひらがなのプロフィールもカワイイけど、その下のイラストが超イカしているぞ。目つきが妖しかったり、顔色が悪かったり……。

© SEGA ※「バーチャファイターキッズ」の画面写真は開発中のものです。

セガAM2研より

キャラセレクト画面は、背景やパターンに関しては今後少し変えるかもしれませんが、下のイラスト部分に関してはこのままいくと思います。実は鈴木部長がこの部分をかなり気に入っていて、「変えるな」といわれてますので（笑）。

ロケテストでは、インストカードのジェフリーに花を持たせたりといろいろとお遊びの要素も多くしましたので、プレイヤーの反応もかなりよく、みんな笑いながらプレイしていたのが印象的でした。カワイイというのもそうですが、どちらかというと愉快なものにしたかったので、笑っていただけるとこちらもうれしいですね。

各キャラのデフォルメ具合にも注目して下さい。アキラやジャッキーは、特に女性にウケがよかったです。

キッズならではのカワイイ演出の数々!

前号のインタビュー中にもあった技がヒットした時の演出効果のヒットマークも入った。

相手がしゃがもうとした時に技を当ててよろめかせると、ご覧のとおり汗が……。

ダッシュしたり、アキラが鉄山靠を出したりすると、足元にマンガのような土煙が出るぞ。

AM2研より

演出面での特徴としては、まずキャラの表情があります。キッズは顔が大きいので、キャラの喜怒哀楽がわかりやすいですよね。技をくらったときは痛そうに、そして豪快な投げ技を決めているときは怒り顔になったりします。

その他に技のヒットマーク、よろけたときの汗、ダッシュしたときの土煙のエフェクト、そして乱入したときも笑える演出を用意しています。演出に関してはいろいろと研究中です。

勝ちポーズやステージにも要注目!

とりあえずＶＦ２と同じ勝ちポーズ。もしかすると新しいポーズが入るかもしれない?

リオンステージ

看板が九連宝燈……。あと、パイの背中の模様がにわとりに……。

サラステージ

サラステージはぱっと見大きな変更はなさそうだけど。

シュンステージ

残念ながらイカダは流れていない。ステージごと変更になる?

ブライアント兄妹ステージ

ポスターや落書きもキッズ用にアレンジされているのだ。

AM2研より

ステージはかなり部長の意見を聞きながら変更していますが、全体的に遊びの要素が満載ですね。特にオススメはパイ、リオン、ウルフ、デュラルステージです。先日新聞発表にもなったバーチャ広告も要チェック。どこに広告が入るのか、お楽しみに。

あと、VF2のシカゴ(ブライアント兄妹)ステージのような、隠しステージのようなものもあります。具体的には明かせませんが、こちらもさらに笑いを誘う作りになっていますので、ご期待下さい。

技はVF2をそのまま再現！ その一部を紹介！

VF2の多彩な技はすべてキッズでも再現される。各技のコマンドなどは変更がなさそうだが、顔が大きいため、間合いや当たり判定の部分でなにか変更があるのではないかと予想される。しかし、それはゲームバランスの面もあるので、なかなか難しい部分のようだ。

今回はその具体的な情報はなかったが、次号以降で明らかになるだろう。ここではおなじみの技をキッズバージョンで見ていこう。

アキラ

猛虎硬爬山

八極拳特有の震脚から繰り出される必殺技である!!（千葉繁調）

揚炮

低い姿勢から拳を突き上げる技で、相手の上段攻撃を避けつつ攻撃できるのだ。

サラ

ハイキック

イリュージョンキック

サラはやはりキック系の技がメインとなる。キッズでも華麗に決めよう。

リオン

縦跳穿掌

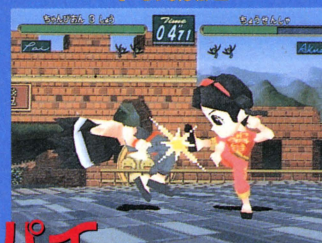
トリッキーな動きをするリオン。相手がよろめいた時にはこの技を入れるべし。

ジャッキー

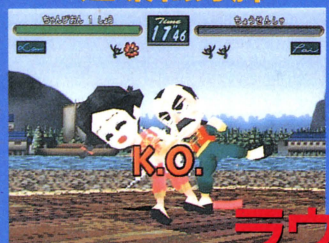
ライトニングキック

かなり変わった動きをするジャッキーのキック技。だだをこねるようでキッズにピッタリ。

パイ

高蹴腿

技のリーチが短いものの、その出の早さで相手の上段攻撃をつぶすことができるぞ。

ラウ

連環転身脚

ラウはカウンターで浮かせた相手にコレを決めよう。やられているパイの表情が痛々しいが。

AM2研より

1月のロケテストでは、みなさんの反応はよかったように思います。その一方で、「VF2のキャラの頭身が変わっただけ」という厳しい意見もありました。顔が大きくなったために、間合いや当たり判定がわかりにくくなったという意見がありましたので、今後はそこを中心につめていこうと考えています。新しい技も追加したいのですが、バランス取りの問題もありますので、まだ未定です。

あとは若干ゲームスピードを上げますし、VF2にはないショートリプレイやカメラアングルの変更もあります。そういう演出面でVF2.3ということを認識してほしいです。格闘ゲームのユーザー層を広げる作品になると思いますので、期待して待ってて下さい。

その他の気になる部分をチェック！

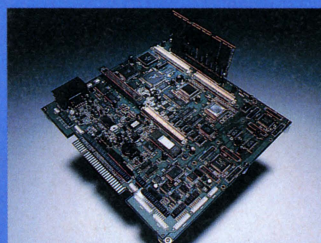
バーチャ広告が入るぞ！

AOUショーで正式に発表されたが、このＶＦキッズのゲーム中にバーチャ広告が入ることが決定した。これはセガの宣伝展開の１つとして行っているもので、ゲーム中の背景などに一般メーカーの広告を登場させるというもの。最近では「ファイティングバイパーズ」（メーカーはペプシ）で見られた。今回のＶＦキッズは、飲料メーカーとしておなじみの大塚ベバレジが参加。これも大きな話題だ。

バイパーズではペプシが登場し、話題を呼んだ。ゲーム中以外にオープニングでも登場する。

これがバーチャ広告。ジャッキーが勝利の瞬間に「シンビーノ ジャワティ ストレート」を飲むぞ。

サターンへの移植の可能性は？

最初のページのスペックの部分に注目してもらいたいのだが、このＶＦキッズはST-V基板を使用している。すなわちこれはサターンへの移植の可能性が非常に高い、かつスムーズに行われのではないかと予想される。チームリーダーの大崎氏もサターン版ならではの要素をすでに構想中とか。アーケードでは今春の登場予定だが、移植が決まればサターン版もそう遅れずに登場しそうだ。要注目。

ＳＴ-Ｖはサターンと互換性を持つ基板。最近では「サンドアール」も移植が行われている。

時間があれば、サターン版には追加要素をいろいろ入れたいと大崎氏は語る。期待しよう。

続報!! セガソニック対戦CGゲーム（仮）

AOUショーでその姿を現したソニックの対戦ゲーム。それはまだ開発途中のものだけど、AM2研オリジナルの新キャラも2体が入るのだ。プレイした人はそのプレイ感覚に新しさを感じたハズ。登場まではもうしばらくかかりそうだけど、今後も情報をもらさずお届けするぞ。

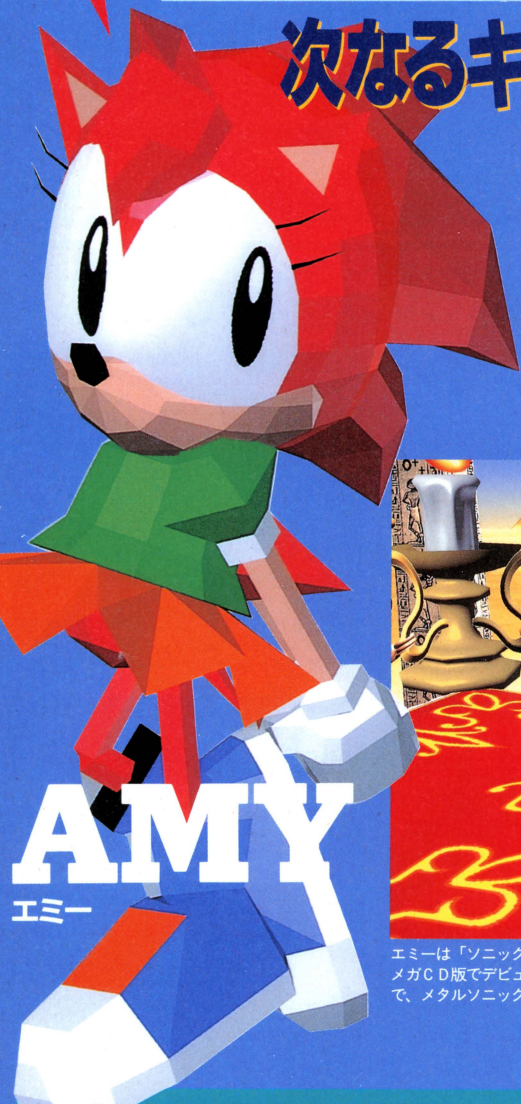
●セガ ●今夏登場予定 ●3D対戦アクション ●MODEL2基板

次なるキャラクターは紅一点(?)エミー!!

と、上で書いたけど、現在の時点ではまだ実際のゲーム画面は発表になっておらず、今回も新しい登場キャラクターとしてエミーのイメージCGが公開された。エミーといえば、ソニックシリーズでは唯一の女の子キャラ。対戦ゲームにはかかせない重要な存在になるかも。しかし、その具体的な技や攻撃方法は不明。続報を待て！

メガCD版でデビュー！

エミーは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のメガCD版でデビュー。ソニックの追っかけで、メタルソニックにさらわれてしまうのだ。

「ソニックドリフト」シリーズにも登場。

AMY
エミー

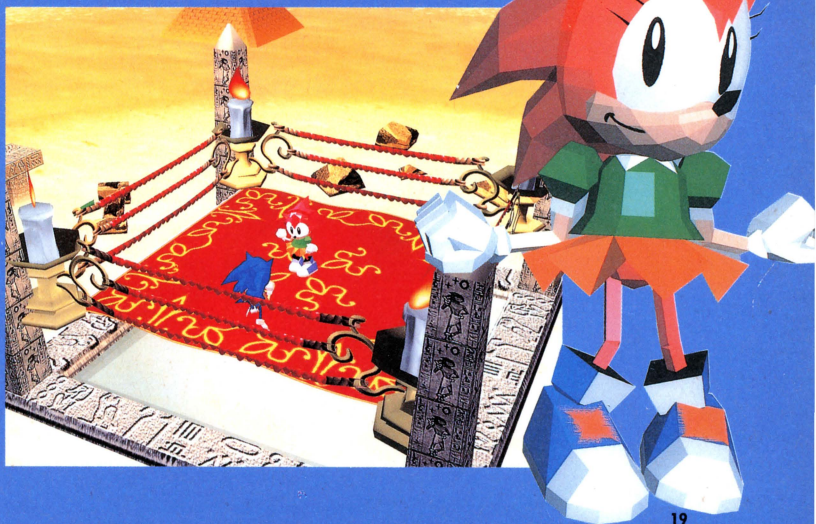
エミーは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のメガCD版でデビュー。ソニックの追っかけで、メタルソニックにさらわれてしまうのだ。

格闘ゲームの女性キャラはスピードがあって、華麗な技を持つパターンが多いけどエミーは？

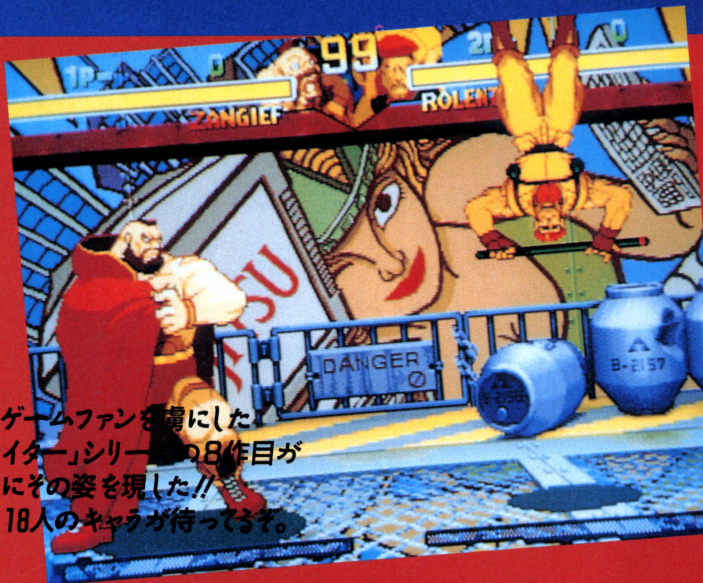
セガAM2研より開発レポート

これで4キャラが公開になりましたが、AOUには8人出展すべく、現在急ピッチで制作中です（もしAOUでそろっていなかったらゴメンなさい）。AM2研オリジナルキャラはこのうち2人。重量級の太っちょキャラと、もう1人は懐かしの○○○か？ 技や攻撃方法なども、やはりの2D格闘のようなド派手なものを考えていますので、期待していて下さい。（AM2研）

服を着ているのがオシャレだね。

© SEGA ※「セガソニック」の画面はイメージCGです。実際のゲーム画面のものとは異なります。

特報

STREET FIGHTER ZERO 2

世界中のゲームファンを虜にした「ストリートファイター」シリーズの8作目がついに、我々の前にその姿を現した!! 今度はシリーズ最多、18人のキャラが待ってるぞ。

●カプコン●登場時期未定●対戦格闘アクション●CPシステムⅡ

あのファイターたちが装いも新たに帰ってきた

グラフィックも一新、いま新たな伝説が始まる……

今作はいわゆる「ストリートファイターZERO」のバージョンアップ。といっても、前作と比べ、ステージ背景やキャラクターのグラフィック、各種の演出などが新しく作り直されており、これはもうただのバージョンアップではない！ まったく新しい印象をプレイヤーに与えてくれることは間違いないぞ！

新しく描き起こされた背景が、また違ったストリートファイターを彩る。

スーパーコンボフィニッシュのグラフィックも増え、カッコよくなった。

ケンステージの背景には、キャプテンコマンドーほか、多くのカプコンキャラの姿が……。

おなじみのシステムですんなりプレイできるぞ

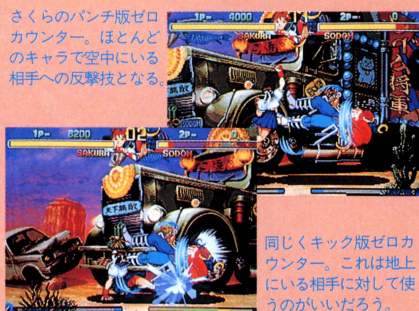
スーパーコンボで1発逆転を狙おう

「スーパーストリートファイターⅡX」から引き継いでいる1発逆転技、すでにおなじみのスーパーコンボ。今回も3段階ゲージにより、レベルごとに使い分けが可能だ。スーパーコンボゲージは攻撃を当てたり、逆にくらったりするたびに増えていく。ゲージをためておいて、いざという時に使うのが賢い戦法。特にレベル3のスーパーコンボは超破壊力なだけに、確実にヒットさせたい。

新キャラ、ロレントのスーパーコンボ。ブービートラップを使った技なのだ。

ゼロカウンターは各キャラ2種類持っている

スーパーコンボゲージを消費するだけあり、ガードから一瞬にして反撃し、戦闘の流れを一変させることのできるゼロカウンター。前作では1人に1つしかなかったが、今回は←↙↓＋パンチorキックで全員2種類ずつ持つようになった。パンチ系とキック系でそれぞれ、対空向きや対地向きなどの特性の違いがあるので、状況に対応して使い分けよう。

さくらのパンチ版ゼロカウンター。ほとんどのキャラで空中にいる相手への反撃技となる。

同じくキック版ゼロカウンター。これは地上にいる相手に対して使うのがいいだろう。

あのオートガードもいまだ健在だ

初心者に優しいオートガード。前作と違って回数制限はないものの、その代わりオートガード時に体力が削られる、という変更が加えられている。これから対戦格闘ゲームを始めよう、という人は、ぜひこのオートガードで挑戦してみてくれ。また、同じ強さのパンチとキックを同時押しするだけで出せるスーパーコンボは、相変わらず使いやすいぞ。

今回のオートガードは回数制限はないが、ガードするたびに体力が削られてしまうぞ。

キックとパンチのボタンを押すだけで出せるスーパーコンボ。簡単に出せるのが特徴だ。

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHT RESERVED.

新システム

オリジナルコンボシステムを解析

この「ストリートファイターZERO 2」の目玉となるのが、このオリジナルコンボシステム。自分の手で連続技を作成できるという、いままでの発想をブチ破るシステム。適当にボタンを連打して派手なコンボでいくか、高威力や多段ヒットを狙ってマニアックなコンボを目指すか？　このコンボの持つ可能性はあらゆる方向に広がっている。キミだけのコンボを作ってみよう。

オリジナルコンボフィニッシュ。スーパーコンボと違い、青い背景が印象的。

STEP 1 スーパーコンボゲージを溜めろ！

1レベルのゲージをためるくらいなら簡単。すぐにたまるぞ。

オリジナルコンボを出すには、まずスーパーコンボゲージをレベル１以上までためよう。つまりオリジナルコンボはレベル１を消費するということ。スーパーコンボゲージはレベル１なら簡単にたまるので、オリジナルコンボを狙う機会は多々訪れるハズだ。

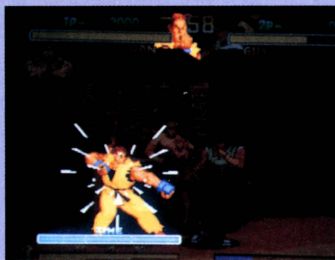
STEP 2 ボタン3個同時押しでスタート！

ボタンを押すと画面が暗転。自分だけが光っているぞ。

ゲージがたまったら、パンチとキックを組み合わせて３個のボタンを同時押ししよう（パンチ、またはキックボタンだけを３個というのはダメ）。これがオリジナルコンボの始動コマンドだ。

オリジナルコンボはキャンセルで出せば連続技になるぞ。

STEP 3 ゲージ減少中にコマンドを入力

3個同時押しするとスーパーコンボゲージの上にゲージタイマーが現れる。あとはこのゲージタイマーが０になる前にレバーとボタンでコマンドを入力するだけだ。スーパーコンボゲージが高ければ高いほど、コマンドはたくさん入力できる。当然そのぶんだけ強力なものが出せるので、レベル３で出していくのが理想だ。

タイマーが出現。減少していくので素早くコマンド入力だ。

スーパーコンボゲージをためておけば多くの技を入力できる。

STEP 4 ゲージ0でオリジナルコンボ始動！

そしてこのゲージタイマーが０になるとオリジナルコンボが発動！　キミの入力したとおりに技が繰り広げられ、オリジナルコンボの完成だ。さらにオリジナルコンボには通常技のほか、必殺技やスーパーコンボなども組み込むことが可能。これで超破壊力を持つオリジナルコンボも期待できるぞ。

技の組み合わせはほぼ無限に近い。キミならではの特徴あるオリジナルコンボを作ってみよう。

ゲージ０でスタート。スーパーコンボのようにキャラの残像が残るぞ。

オリジナルコンボには必殺技も組み込める。空中コンボもアリだ。

必殺技の投げ技を持つキャラクターは、その技も組み込めてしまう。

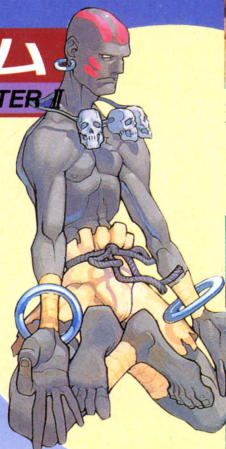
総勢18人のファイ

キャラクターにかんしては、なんと５人が追加。前作の10人はそのまま、前作ゲストキャラのベガ、ゴウキ、ダンも加えれば合計18人という数のキャラクターがバトルを繰り広げる。で、気になる新キャラクターだが、どこかで見たことのある奴も……。

ダルシムといったらファイアー。「ストリートファイターⅡ」の性能を引き継いでいる。

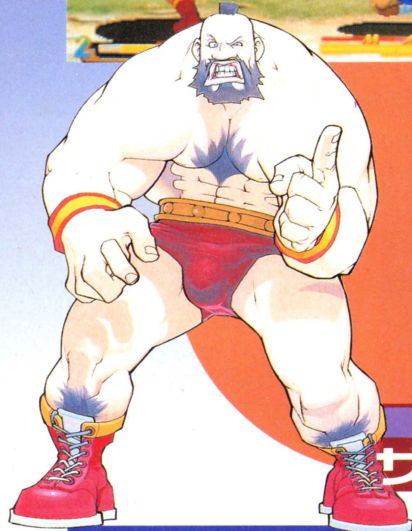
ダルシム

from STREET FIGHTER Ⅱ

運命に身を任し、泰然と闘うダルシム。病に苦しむ民のため、あえて闘うヨガ・ファイターだ。伸縮自在の手足で離れた敵をものともしない変則戦法で闘う。ZERO2でも彼の踊りが見られる！

伸び〜る手足で離れた敵もなんのその。ストⅡと同じような感覚で闘えるのがウレシイ。

スーパーストⅡで有名な中キック。サガットとの相性は相変わらずか？

ザンギエフ

from STREET FIGHTER Ⅱ

ロシアの赤きサイクロン、ザンギエフ。大地を割る鋼の筋肉に敵はない！　戦闘タイプとしてはバーディーと同じように投げ技パワー型。ZEROの世界でもスクリューパイルドライバーの旋風は巻き起こせるか？

「スーパーストリートファイターⅡX」での技を継承しているので、すぐになじめるはず。

さくらはセーラー服を着ての登場。スカートの下はブルマーか？

おなじみの格闘家たちも健在だ！

リュウ	“本当の強さ”に挑む挑戦者
ケン	気合い高ぶる熱血ファイター
春麗	謎の組織に迫る若き女刑事
サガット	奪われた称号再び…隻眼の猛虎
アドン	裏切りの師を討つべく立つ荒獅子
バーディー	我が道を進む極悪非道のパンサー
ガイ	「武神流」正統継承者、起つ
ソドム	「マッドギア」再興を狙う傾き物
ナッシュ	単身巨悪に挑むクールソルジャー
ローズ	謎多き「ソウルパワー」の使い手
ベガ	悪の力「サイコパワー」を操る魔人
豪鬼	強者を求め、修羅の道を征く漢
ダン	復讐命の間抜けな我流戦士

もちろん前作からの10人もすこぶる元気だ。今回からは前作のゲスト３人も初めから使用可能となっている。新しい技を覚えるなど、全員修行をしてきての再登場だ。パワーアップされたグラフィックと合わせ、リニューアルされたみんなの技も派手。以前と同じキャラクターを使っても、新鮮な感覚でプレイできるぞ。

ダンは今回、挑発だけで５種のバリエーションを持つのだ。

ゴウキのオリジナルコンボ始動中。「滅」の文字がゴウキらしい。

ガイは疾駆けなどの技の質が変わった。新技の崩山斗も使えそうな雰囲気。

ターたちが、いま集う！

今回の新キャラは「ストリートファイターⅡ」のイロモノ・ザンギエフとダルシム、「ストリートファイター」のゲン、「ファイナルファイト」のロレントに加え、オリジナルの初登場キャラ、さくらだ。旧キャラに比べ違和感を覚える人もいるだろうが、どれもアクが強く、面白い闘いができそうだぞ。

元（ゲン）
from STREET FIGHTER

生と死の刹那の刻に何を視る。邪眼に炎たぎらせる冷徹無情の暗殺者、元。ストリートファイターではその素早い動きに翻弄されまくったが、今回はコイツも使える。奇妙な暗殺拳を使うので非常にトリッキーだ。

まるで蟷螂拳のような構えのゲン。これが彼の持つ独自の暗殺拳の構えなのだ。

あの素早さは健在。独特の構えから出てくる殺人拳は見切りにくいことだろう。

その機敏なジャンプ力は前と同じ。棒で攻撃するのも相変わらずのロレントだ。

これは波動拳に似たような技。ハチマキ締めてセーラー服というミスマッチが面白い。

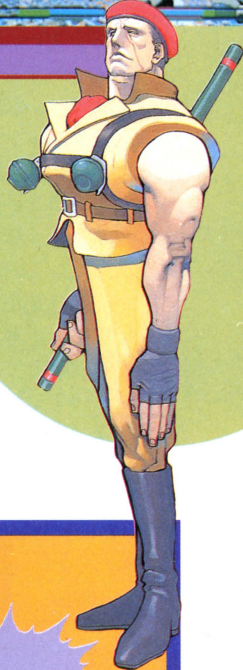
ロレント
from FINAL FIGHT

単独で国家をなすべく立ち上がり、固い信念で突き進む爆薬満載コマンドー。「ファイナルファイト」のステージ4のボスであったロレントは、確か倒した時に自爆したと思ったのだが……？

ツメから始まって、十手にスカーフ……。ついに爆薬を使うキャラクターが登場だ。

今回唯一のニューフェイス。いつか見た「あの人」(！)を目指し街を行く。ストリートファイターに魅せられた燃える瞳の女子高生だ。セーラー服で闘うという、なんとも喜ばしい一面を持つ新登場キャラクター。

NEW FACE CHARACTER

さくら

ローズの新技、ソウルスパイラル。多段ヒットを狙える技だけに、削りにも使えそうだ。

今回ゴウキも転がる技を覚えた。はたして使い道はあるのだろうか？

さくらはリュウやケンと同じようなタイプのキャラクターだ。

この「ストリートファイターZERO2」、まもなくキミたちの前にも姿を現すはずだ。期待して待っててくれ。

そして次号からはいよいよ攻略開始。各キャラクターの持つテクニックをばっちり紹介していく予定だ。

次号を待て!!

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™

「D＆D」シリーズの第２弾「シャドー　オーバー　ミスタラ」がついに登場したぞ。しかも４人同時プレイ可能で新キャラも追加と、前作を遙かに上回る内容だ。今回は、新しくなった「D＆D」の世界、基本操作などをバッチリ紹介するぞ！

●カプコン●稼働中●アクション●最大４人同時プレイ可能

WELCOME TO THE D&D WORLD!

D＆Dの世界へようこそ!!

前作から２年、ファンタジーRPGの金字塔「D＆D」の続編が登場した。新たにマジックユーザーとシーフが仲間に加わり、計６種の職業からキャラクターが選択可能となったうえ、前作では不可能だった同職業キャラでの同時プレイ（最大２人まで）も実現。戦略性がアップし、おまけにキャラを取り合うこともなくなったぞ！

１人でやるもよし、友人とワイワイやるもよしと、楽しみ方は大きく広がっている。アーケードで見かけたら即プレイしてみよう!!

新キャラのマジックユーザー。派手で強力な魔法がウリだ。

手強い敵キャラもパーティーを組めば怖くない。友人と騒ぎながらプレイしよう。

全世界の勇気あるプレイヤー達に…

STORY

セーブルタワーの戦いから２年が経過してのこと……。不死の魔王デイモス（リッチ）を倒し、ダロキン共和国に平和をもたらした勇者一行は、新たにマジックユーザー、シーフを仲間に迎え入れると、さらなる冒険を求め、かの地を後にした。彼らは現在、ブロークンランドの山地を抜け、魔法国家グランドリ公国を目指している。その道中、勇者一行はある村を荒らし回ったゴブリン軍団と遭遇、戦闘に突入する。しかし、この闘いがこれから始まる大戦闘の序章にすぎないということには、誰も気づいていなかった……。

冒険に出る前に……

よく使用する基本操作は写真で紹介していくぞ。写真の他には、レバーを進行方向に連続して２回入れるダッシュ、レバー下＋ジャンプボタンのしゃがみ、しゃがんでいる状態のままジャンプボタンで立つ、アタックボタン押しっぱなしで相手を巻き込む攻撃、なんていう動作があるぞ。

防御

相手の攻撃をガードする。コマンドは前作同様、レバー後ろ＋アタックボタン。多用するので覚えておこう。

ダッシュ必殺技

↓↘→（波動拳コマンド）＋アタックボタンで出すことができる。

バックダッシュ

ジャンプボタンを２回連続で押すとバックダッシュする。後ろにあまり移動しないので使いにくい。

スライディング

コマンドは↓↘→（波動拳コマンド）＋ジャンプボタンだ。

対空技

レバーを下→上と素早く入力し、アタックボタンを押すと対空技の完成。

危険回避技

アタックボタン＋ジャンプボタンで出すことができる。一定量の体力を消費するので注意が必要な技だ。

サークルコマンドとは？

サークルコマンドボタンを押すと登場するのが下の写真。もう一度サークルコマンドボタンを押すと、持っているアイテムを右回転で切り替え、選択できるようになっている。

複数のサークルコマンドは、ジャンプボタンで切り替え可能だ。

DUNGEONS & DRAGONS,SHADOW OVER MYSTARA,and the TSR logo are trademarks of TSR,INC.and usued under license
©1996 TSR,INC.All Rights Reserved.©1996 Capcom Co.,Ltd.All Rights Reserved.
※画面は開発中のものです。

ステージ5までの全コースを紹介するぞ！

今回は、分岐ポイントなどを含めステージ５までの全コースを細かく紹介していくぞ。また、プレイヤーキャラクターも職業別に紹介していくので、好みのキャラはチェックしておこう。

その他に冒険で役立つ豆知識のコーナーもあるので、実際にプレイする時の参考資料にしよう。

キャラクターを選択しよう！

下の表は「Ｄ＆Ｄ」の難易度をプレイするキャラ別にまとめたもの。慣れないうちは体力の多いファイター系、慣れたら他キャラを選択しよう。

初心者向き
- ドワーフ
- ファイター
- クレリック
- エルフ
- シーフ
- マジックユーザー

上級者向き

STAGE1 ブロークンランドの北の山々

この物語は、６人が冒険を続けているシーンからスタートする。リヤカーを引っ張るゴブリンが走り去るといよいよ戦闘開始だ！　帽子や兜を被ったゴブリン達との闘いとなる。ゴブリンは、攻撃力と耐久力、ともに数値は低いものの、距離をあけると石を投げてダメージを与えてくるという、厄介な敵だ。

先に進むと、ものすごい勢いでリヤカーを走らせるゴブリンが登場。リヤカーの上には、人質となった村の人々が捕らわれているので、早急に解放してあげよう。

LET'S BEGIN NEW ADVENTURE!!

ブロークンランドの山に到着した６人の冒険者たち。一体、この先には何が待ち受けているのだろうか？

捕らわれの村人たちを救え！

リヤカーを走らせているゴブリン達を倒し、捕らえられた村人を救出しよう。

せめて名前を教えてください…

村人を救出すると名前をたずねられ、ネームエントリー画面へと切り替わる。カッコイイ名前をつけてあげよう。

ステージ5までのルート

- STAGE1 ブロークンランドの北の山々
- STAGE2 トリンタン村へ
- フォート・モンテレオン砦
- STAGE3
  - A 重戦車・ジャガーノート
  - B 激流 ベスビア川を下れ！
- グランドリ公国
- STAGE4 アエングモアの森・上空
- STAGE5
  - A アインスンの街
  - B 腐海と呼ばれる森
  - C エルフ—木々のかけ橋

FIGHTER　キャラクター紹介１

あらゆる武器を使いこなす闘いのエキスパート

攻撃力、防御力、耐久力に長けているファイターは使いやすいオーソドックスなキャラ。炎の剣などの魔法剣や、両手武器のツーハンデットソードなど、さまざまな武器を使いこなすことが可能なキャラだ。

1P側 クラッサス
2P側 ジャーレッド

ショートソードを拾って装備すれば、両手に武器の二刀流で攻撃することが可能だ。

LEVEL	12
AGE	24
HIT POINT	47
STRENGTH	12
DEXTERITY	10
INTELLIGENCE	9
CONSTITUTION	11
WISDOM	10
CHARISMA	14

DWARF　キャラクター紹介２

小柄な体に破壊力を秘めた不屈の戦士

近距離で敵を切りつけると多段ヒットとなる接近戦のエキスパート。両手武器のバトルアックスを装備することができ、その時の破壊力は目を見張るものがある。アタックボタンを連打すると百烈斬りが出るぞ。

1P側 ディムズディル
2P側 ヘンデル

ジャンプ中にレバー下方向＋ジャンプボタンで回転アタックを出すことができる。

LEVEL	10
AGE	60
HIT POINT	50
STRENGTH	11
DEXTERITY	9
INTELLIGENCE	8
CONSTITUTION	12
WISDOM	10
CHARISMA	10

STAGE2 トリンタン村へ

ゴブリン軍団から救出した人々に、村が襲われていることを聞いた君達は、助けに向かう。しかし、ここの村を襲っているゴブリン軍団は、想像以上の力を持っていた……。

隠しアイテムを発見するには飽くなき探求心が必要だ。

村人たちが逃げ惑うデモが終了するとステージ2がスタートする。面が始まった直後にキャラを画面下へと移動させると、大量の金貨を得ることができる。

少し進むと、ゴブリンや斧を持ったノールとの激しい闘いとなる。ここには隠し部屋へと続く通路（写真左参照）がある。ここの宝箱には貴重な装備品や体力を回復するポーションなどがあるので、必ず入っておこう。

激しい闘いを切り抜けると、生意気なゴブリンが乗った特殊戦車のような乗物との激しい闘いが待ち受けているぞ!!

隠し部屋！

ステージ2が始まって少し進んだところに隠し通路が！

宝箱の中には貴重なアイテムが入っている。キャラによって中身が違ってくるので注意！

ステージ1のボスはゴブリンが乗った特殊戦車。生意気な口が叩けないようにブッつぶしてやれ！

玉砕戦法の最終手段を取ったゴブリン。しかし意外な結末で幕を閉じることに。

THIFE

キャラクター紹介 3

探索能力に秀でた身軽なダンジョン攻略のプロ

2段ジャンプ、三角跳び、トラップ発見、バックスタップ（背後攻撃）など、特殊能力に長けたキャラだ。その他にも、体当たりでアイテムを盗んだり、飛び道具のスリングを無限に撃てたりする特殊能力を持つ。

1P側 モリア

2P側 シャノン

LEVEL	14
AGE	24
HIT POINT	31
STRENGTH	9
DEXTERITY	16
INTELLIGENCE	12
CONSTITUTION	9
WISDOM	8
CHARISMA	8

罠がかかっていると警告される。ちなみにシーフは鉄の宝箱を鍵なしでも開けられるぞ。

フォート・モンテレオン砦

トリンタン村で体力を回復させた後に、フォート・モンテレオン砦へ到着。軍隊の兵士に怪物の話を聞いた一行は、魔法国グランドリ公国へ向かうことに。

ここが最初の分岐ポイント。鬼が出るか、蛇が出るか？

怪物たちの悪行を聞いた君達は、これを阻止するためにグランドリ公国を目指す。

STAGE3へ

D&D豆知識 知ってると得する宝箱の開け方

鍵がなくて鉄の宝箱を諦めていた君に素晴らしい朗報だ。

通常の木の宝箱は鍵がかかっている場合でも、アタックボタンで宝箱を破壊すれば中身を回収することができる。しかし、鉄の宝箱は鍵がないと開かないよね。でも、実は鉄の宝箱を持ち上げた状態で敵の攻撃をくらうことで開けることができるのだ。

ちなみにこの方法、宝箱を持ち上げることのできないマジックユーザーだけは使用できないのであしからず。

普通の宝箱

宝箱の前に立ってアタックボタンを押せば、いとも簡単に開けることができる。

シーフなら

シーフはDEX値に優れるため何でも素手で開けてしまう。たいしたもんだ。

鍵がかかっている宝箱

鉄の宝箱は鍵がないと開けることはできないのだが……。

成功

宝箱を持ち上げた状態でダメージを受ければこの通り。どうです！ お客さん（笑）!!

ワナがかかっていると

調子に乗って、ワナが仕掛けてある宝箱を持ち上げてしまうとどうなるか……。

DANGER

多大なダメージを受けてしまう。ワナがかかった宝箱は覚えておくべし。

※お詫び……上ページの豆知識で紹介している、シーフ以外のキャラで鉄の宝箱を開ける方法は、実際にリリースされた製品版ではできないようになっています。取材時の開発途中バージョンが改良されたことにより、このような違いの生じる結果となりました。ご了承下さい。

STAGE3-A 重戦車・ジャガーノート

グランドリ公国までの道のりは短いが、怪物の多い道を通らなければならない。周囲に注意しながら歩いていると、やがて大きな地響きが鳴り出した。

このステージは何両も直結された重戦車・ジャガーノート上での闘いとなる。戦車上ではゴブリンやヘルハウンドたちとのバトルがあり、最終車両には巨大なボスが待ち受けているぞ。

一両ごとに敵が登場する激しいステージ。ノーダメージで抜けるのは至難の業だ。

このステージには鍵やスーパーヒーリングポーションなどのアイテムが登場する。

軟弱なゴブリンに捕まっている、3-Aのボス。たいしたことないんじゃないのかな……？

そんなことはありません。力強い上に雷系の魔法攻撃まで仕掛けてきます。

STAGE3-B 激流 ベスビア川を下れ！

グランドリ公国までの道のりは長いが、怪物の出現率が低い川を下ることにした。しかし川は激流で、流れが速く思うように舵が取れない。

画面に表示されている時間内に次のエリアへと進むことができればボーナスポイントを得ることができる。しかしいかだに乗った敵が邪魔するので慣れるまでは時間がかかるだろう。

通るルートによっては大量の金貨が落ちていたりするぞ。

敵のいかだに接触するとエンカウントとなり、いかだ上で戦闘が！ 大量に時間を消費するぞ！

ブラックドラゴン

タイムが0になると後ろからブラックドラゴンが迫ってくる。いかだの先頭に逃げろ！

情報

一定時間で川を下ると精霊の洞窟で秘密の情報を入手できる。

ステージボスのマンスコーピオンは守りが堅い！

グランドリ公国・SHOP

グランドリ公国に到着後、さっそく公国の王子に話を聞く。王子の話によると、グランドリ公国にも怪物の襲撃が目立ち始めたようだ。さらなる依頼を受けた一行は、空を飛ぶ魔導船で南の地、ラフィールトン市へと向かう。

ショップで体力を回復し、アイテムを購入しておこう。

グランドリ公国では、王子じきじきに怪物退治を依頼される。

グランドリ公国王子登場！

用意された魔導船で、ラフィールトン市を目指そう！

STAGE4へ

D&D豆知識 敵に囲まれた時の脱出法

危険が迫った時、一番リスクが低い対処法は危険回避技だ。しかしこの技は、一定量の体力を消費してしまうので多用は禁物。その次にリスクが低いのは魔法攻撃だが、これは全体魔法攻撃を持っているキャラ以外は、あまりオススメできない。一番のオススメの脱出法はダッシュ必殺技だ。この技は敵を切りつけながらその場を離れるので、最も使い勝手がいい技だぞ。カウンターアタック、敵巻き込み攻撃も試してみよう。

ダッシュ必殺技

一撃離脱の使えるコマンド技がこのダッシュ必殺技だ。

危険回避技

一番確実なのがコレ。体力に余裕があったら使おう。

敵巻き込み攻撃

多少後ろにいる敵も巻き込んでくれる、便利な技だ。

魔法

全体魔法を使えば、ほぼ確実に難を逃れることができる。

カウンターアタック

敵の攻撃を防御したら素早くレバーを前に入れると対空必殺技が出る。盾を持ったキャラのみ使用可能だ。

STAGE4 アエングモアの森・上空

昔は、アルムヘルムといわれていたエルフ達が住む美しい森であったが、今ではシャドーエルフの暗黒の森と呼ばれている。

魔導船が森の上空を通りかかると、ワイバーンに乗ったシャドーエルフと遭遇してしまう。ここではさらに、中ボス的存在、ハーピーとの闘いが待っている。

ワイバーンに乗ったシャドーエルフは、厄介なファイヤーボールの魔法攻撃を仕掛けてくる。

敵か、味方か？

ハーピーを倒すと登場するのが、シャドーエルフ。前作をプレイした人は、このキャラを見て「おやっ！」と思うかも知れない。そう、コイツは前作に登場したシャドーエルフ「ザイード」にそっくりなのだ。しかし、このシャドーエルフが何者かは、現時点では全く不明なのだ。

追い詰めると、強烈な魔法攻撃が！　絶体絶命のピンチ!!

謎のシャドーエルフ

危機一髪のところで登場する緑色のシャドーエルフ！　はたして彼は、敵なのか味方なのか!?

攻撃パターンも、ライトニングボルトを撃ってくるところがザイードにそっくりだ。いったい、コイツは何者なのだろうか？

STAGE5へ

D&D豆知識 パーティーを編成せよ！

今回の「Ｄ＆Ｄ」の多人数同時プレイでは、同キャラが２人まで使用可能となったことで、パーティー編成のバリエーションも増えた。今月の記事では、実際のアーケードで最も多くプレイされると思われる２人パーティーを想定した特集を組んでみた。パワータイプ、バランスタイプなど、さまざまな２人編成パーティーを紹介するので、参考にしてほしい。

攻撃バランス型

シーフが離れた位置からスリングで敵の動きを止めたら、ファイターで攻撃を仕掛けよう。

バランス型

攻撃力、防御が平均的で、攻撃と回復の魔法が唱えられるバランスが取れたパーティーだ。

回復重視型

互いに回復しあうことが可能な協力延命パーティー。

パワー重視型

最高の攻撃力と攻撃魔法を持った攻撃重視コンビだ。

飛び道具撃ちまくり型

無限に撃てる飛び道具で離れて闘う。卑怯じゃないぞ！

ジャパンマネー型

魔法を惜しみなく使用。魔法が切れたら即コンティニュー。

CLERIC　キャラクター紹介４

神の加護と卓越した格闘センスをもつ聖職者

危険回避技コマンドを入力するとアンデットモンスターを土にかえすターニングアンデットが使用できる。クレリック最強の武器、モーニング・スターを手に入れると、鉄弓飛ばし回転アタックが可能となる。

1P側 グレルダン

2P側 マイルズ

クレリックのターニングアンデットを使えば、アンデットモンスターを一掃できる。

LEVEL	12
AGE	31
HIT POINT	35
STRENGTH	9
DEXTERITY	6
INTELLIGENCE	15
CONSTITUTION	10
WISDOM	12
CHARISMA	17

MAGIC USER　キャラクター紹介５

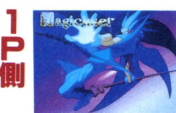
森羅万象の理をあやつる大いなる魔法の使徒

強力な魔法を豊富に持つマジックユーザーは、連続技、対空技などの特殊で物理的な攻撃はできないものの、一撃必殺の毒針攻撃がある。

毒針をメイン攻撃に、強烈な魔法を使いながらガンガン進んでいこう。

1P側 サイアス

2P側 ドレイヴン

複数回ヒットするボスなどのキャラには毒針攻撃。まれに必殺の一撃も出るぞ！

LEVEL	11
AGE	26
HIT POINT	15
STRENGTH	5
DEXTERITY	12
INTELLIGENCE	17
CONSTITUTION	7
WISDOM	14
CHARISMA	14

分岐ポイント

この分岐ポイントでは、ステージ4をクリアしたタイムとパーティーにエルフがいるかどうかで選択肢の幅が違ってくる。内訳は、シャドーエルフを倒すのが遅いと強制的に5-B、早いとA、Bの選択肢が登場する、という具合。5-Cは、エルフがパーティーにいないと行けない。

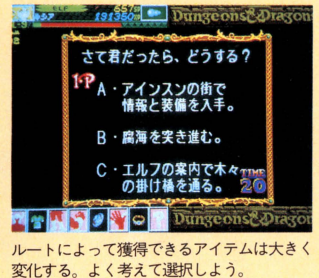
撃墜

シャドーエルフとの戦闘が長引くと撃墜されてしまい、5-Bにしか行けなくなる。

不時着

不時着の場合は選択肢が登場する。このときパーティーにエルフがいれば5-Cに行ける。

ルート分岐

ルートによって獲得できるアイテムは大きく変化する。よく考えて選択しよう。

STAGE5-A アインスンの街

ボスとの激しい戦闘で不時着を余儀なくされた冒険者達は、近くの街を発見し、足を踏み入れた。

3つの隠し部屋があるステージだ。この中には街人が捕らわれており、助けてあげると情報を得ることができる。全体的に敵が多いステージなので気を引き締めよう。

奥の隠し部屋にはたくさんの人質が捕らわれている。アイテムを回収しつつ救出だ！

ノールやヘルハウンドたちとの激しいバトルが展開されるぞ。

オーガ

最初に登場するオーガに一定のダメージを与えると、新たにもう1匹のオーガが登場する。

STAGE5-B 腐海と呼ばれる森

ボスとの戦闘で撃墜されてしまった冒険者達は、謎の地図を発見した。地図に記された印の場所を求め、菌類の森を歩き出す。

前半ステージ最大のマップで、隠しの通路が2つ、部屋が3つあり、謎のアイテムも多数登場する。くまなく歩き回ろう。

呪いの剣2を発見！　しかしこの剣を振ると、一定時間行動不能状態になったりする。

魔法剣の1つ、炎の剣を発見。敵を燃やすことができる武器だ。

ビホルダー

前作の強敵、ビホルダーがこのステージのボスだ。目を開けているときは魔法が一切効かない。注意。

ELF

キャラクター紹介6

攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者

連続攻撃や攻撃魔法に長けているエルフは、アローを無限に撃てるという特徴を持っている。しかもジャンプ中にもアローを撃つことができるので空中にいる敵に対して強力なキャラだ。連続下突きも可能だぞ。

1P側 ルシア

2P側 ケイラ

下突き攻撃中に、レバー下+アタックボタンで最高4回までの連続下突きが可能だ。

LEVEL	8
AGE	101
HIT POINT	19
STRENGTH	7
DEXTERITY	15
INTELLIGENCE	15
CONSTITUTION	8
WISDOM	13
CHARISMA	14

STAGE5-C エルフ―木々のかけ橋

エルフの案内によって、遠い昔に作られたという木々のかけ橋への道を進む。しかし、その道はシャドーエルフたちの住む大要塞へ続く罠の道だった……!?

このステージのボスは強敵なグリーンドラゴンだが、このルートをクリアすると先の大要塞入り口でのボスクラスとの戦闘が省略される。つまり先に進むには近道となるルートなのだ。エルフがいる時はこっちがお得だぞ。

怪しげな巨大キノコが多量に生え茂っているステージだぞ。

グリーンドラゴン

強力なブレスを吐き出すグリーンドラゴンにはライトニングボルトが有効。

そして冒険者達の旅はさらに先へと続く……

特報!!

アート・オブ・ファイティング りゅうこのけんーがいでんー

ART OF FIGHTING™ 龍虎の拳外伝

ズームイン・アウト、気力ゲージ、超必殺技などでおなじみの“龍虎の拳”シリーズの新作が新システムを導入してついに姿を現した! 今回は、特報第1報として、注目の新システムと、登場するキャラクターたちを主に紹介していくことにしよう。

●SNK ●今春発売予定 ●格闘アクション ●MVS

ウワサの“龍虎”シリーズ最新作、満を持して登場!

「龍虎の拳」といえば、気力ゲージ。気力がないと必殺技が使えない。今回はAかBかCボタンを押しっぱなしにするか、Cボタン+Dボタンを押すかで気力がたまる。また、Dボタンで相手の気力を奪えるのは今までと同じだ。

今回のプレイヤーキャラクターは8人。主人公以外は新顔だ。

POINT 1 モーションキャプチャーを導入

新技術“モーションキャプチャー(実際に人や模型を使って動きのデータをとり、それをグラフィックに反映させるシステム)”を導入し、動きが格段にスムーズになった。オープニンググラフィックのリョウとロバートに注目!

体の各部の動きに無理がなく、動きが滑らかになっている。

POINT 2 今回はストーリーを追っていけ!

今回は、デモのみに登場するキャラクターが2人いる。1人はおなじみのユリ・サカザキ。もう1人は、ロバートの幼なじみであるフレア・ローレンス。彼女らがストーリーを盛り上げてくれることは間違いない。闘わないのかな?

ストーリーモード中のデモシーンにのみ登場するフレア。

POINT 3 小ジャンプが可能になった

「リアルバウト餓狼伝説」などでも使われている小ジャンプシステムが今回から使用可能になった。これで、飛び込み攻撃からの攻めが楽しくなることは間違いない。対空攻撃との熱い駆け引きは、2D格闘の醍醐味ともいえるからね。

左が小ジャンプ、右が通常のジャンプ。さて、どう使おうか?

POINT 4 新システム「ULTIMATE KO」

相手の残り体力がわずかなとき、超必殺技でダメージを一気に与えると、1ラウンドで相手を倒したことになる(=勝利)という新システム、それがこの「アルティメイトKO」なのだ。対戦、対COM戦どちらにも適用される。

いきなり終わるこのシステム、闘いに新たな緊張感をもたらすか?

POINT 5 さらに新システム「ヒートモード」

「ヒートモード」とは、キャラクターの体力が減少すると、キャラが赤く点滅し、攻撃力が通常の約1.2倍になるというシステムだ。これに加え、超必殺技や「アルティメイトKO」があるので、相手を完全に倒すまで気を抜けないぞ。

キャラに設定された誕生日にプレイすると最初からこの状態なのだ。

POINT 6 相手の攻撃をさばくことも可能

←+Cで、相手の攻撃をかわして体勢を崩し、さらに追い打ち(敵ダウン時↘+A or B)をかけることができる「さばき動作」が加わった。その他にも、→+A連打orB連打でラッシュ攻撃や、↘+A or B中段攻撃(しゃがみガード不可)などの要素がある。

攻撃を受け流す

相手の攻撃をかわしつつさばく。すると、相手は……。

さばいたあとにさらに追い打ち攻撃が入る。キャラクターごとに専用技がある。

その技の勢いで、倒れ込んでしまうのだ。

© SNK 1996 ※画面写真は開発中のものです。

RYO SAKAZAKI
最強の龍、今再び…
リョウ・サカザキ

極限流の使い手。父に極限流の始祖、タクマ・サカザキを持つ、闘いのエリート。親友、かつライバルのロバートから、急用でグラスヒル・バレーに向かうと電話が入った。そのとき、電話のチャイムが静かに鳴った……。

必殺技 虎煌撃

今作から追加されたリョウのダウン専用技。さばき動作のあとに追い打ちで狙っていこう。

必殺技 覇王翔吼拳

前作までの超必殺技。攻撃判定の大きな飛び道具技だったが、今回はどうなのだろうか？ 使い道を考える必要がありそうだ。

ROBERT GARCIA
運命に巻き込まれた御曹子
ロバート・ガルシア

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。ある日、幼なじみのフレア・ローレンスと出会い、父親の遺言を実行するためにワイラーという人物に会うため、グラスヒル・バレーへ同行することになる。

必殺技 幻影脚

相手を連続で蹴り飛ばす必殺技。グラフィックが変更になったようだが、使い道が変わらなければいいが…。

必殺技 飛燕龍神脚

空中から飛びつつ蹴りを放つ。相手を急襲するにはもってこいの技。ロバートは蹴り技を必殺技に多く持つ。その長い足をいかした闘い方は今回も可能なのだろうか？

WANG-KOH-SAN
心意六合拳の使い手にして放浪の画家
王覚山

世界中の美しい景色をキャンバスに残すことを生きがいとする放浪の画家。幻の拳・心意六合拳の使い手でもある。グラスヒル・バレーで相棒のペリカン、ホエホエが2人の男女にちょっかいを出されていたのだ……。

必殺技 クイック・バックナックル

すばやい動作とともに強烈な裏拳を放つ。カーマンはどうやら体術に長けた男のようだ。

必殺技 無敵　嵐武君

名前からは、全く技の想像がつかないのがワン。きっと無敵というくらいだから、無敵時間のついた便利な技だといいなあ……なんて。

必殺技 飛翔　石頭君

心意六合拳って、こんな技あったかなあ？　という名前だが、どうやら頭突き系の技らしい……。

CARMAN-COLE
ガルシア家のスペシャルエージェント
カーマン・コール

ロバート・ガルシアの父に依頼され、ロバートを本国に連れ戻すためにサウスタンを訪れる。しかし、彼はグラスヒルへと向かったあとだった。カーマンはリョウを訪ね、ともにグラスヒル・バレーへと向かうことになった。

必殺技 ヘフティガー・シュトー・スアグリフ

えらく長い名前だが、どうやら、相手の攻撃を受け、そのまま反撃する当て身系の技のようだ。

バウンティ・ハンター ロディ・バーツ

表向きはサウスタウンの私立探偵だが、本業は犯罪者を追うバウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）。友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んできた。「あんな田舎町にかよ。勘弁してくれよ」といいつつ、彼は旅に出る。

フレアを捜してひと儲けのムチ使い レニィ・クレストン

フリージャーナリストの23歳。古い友人ロディと何度かうまい儲け話にありついていた彼女は、ワイラーと名乗る男からフレアの捜索依頼を受け、ロディに情報を流し、一緒に旅に出ることに……。

必殺技 リボルティング・ロッド

こちらはどうやら飛び道具？ 詳しいデータはいっさい不明なので、詳報が待ちどおしい。

必殺技 フリック・ショット

ムチを使った衝撃波を撃ち出す。飛び道具的役割を果たしてくれそうな必殺技。

必殺技 ディスティーヴ・インパクト1-2

名前から想像するに、トンファーを使った1－2コンビネーションなのだろうか？

必殺技 フォースイッシュ・レイブ

こちらは接近戦用のムチ攻撃とみたが、いかがなものだろうか？ 実際にどんな技なのかは、キミの目で確かめてほしい……。

KASUMI-TODOH

行方不明の父を捜す藤堂の愛娘

藤堂香澄

「龍虎の拳」で登場した藤堂流古武術の達人、藤堂竜白の娘。リョウに敗れ姿を消した父のかわりに、1人で道場を守っていた彼女だが、行方不明の父を捜すため、母にだまって家を出た。また、病弱な姉が1人いる。

必殺技 藤堂流 重ね当て

藤堂ファンには懐かしい必殺技。衝撃波を相手に重ねるように放つ。さすが、師匠の愛娘である。

必殺技 藤堂流 雷咆孔

こちらはどうやらオリジナルの技のようだ。見えない気で攻撃する。

JIN FUHA

影二を追い、世界中を旅する男

不破刃

如月影二とともに忍術を修業していた彼は、次期総帥の人選に漏れた。影二だけが候補に挙がったことに不満を持ち、山を下りた彼は、打倒影二を目指して世界中を回る。ある日、賭け試合の噂を聞きつけた彼は……。

必殺技 真空斬首刀

こちらは影二の使わない技。ひょっとして刃のオリジナル技なのだろうか？

必殺技 流影陣

飛び道具を跳ね返すバリアのようなもの。如月影二も使った技だ。さすが同じ忍術を修業していただけはある。

特報！

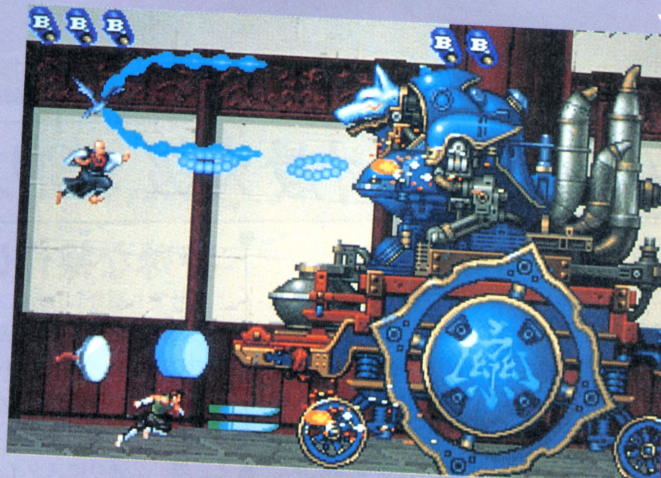
●彩京
●4月登場予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能

「戦国エース」でおなじみの彩京から、その続編が発売される。その名も「戦国ブレード」。前作では縦スクロールだったが、今回は彩京初の横スクロールシューティング。さて、その内容は？

シリーズ2作目は横スクロールシューティング!!

彩京といえば縦スクロールのシューティングゲームで有名だが、今回の「戦国ブレード」は初の横スクロールシューティングだ。

パワーアップして敵を倒す爽快感は変わらないが、今回は新たに自機にオプションが付く。このオプションは、選択するキャラクターによって形態、攻撃方法、装備数が違ってくる。たとえば、こよりなら1つという具合だ。

また、ゲーム中にコースが分岐するため、どのルートを選択するかで敵基地への侵入経路も変化する。どこを通って侵入するかよく考えないと、わざわざ敵が強いところを通る、なんてことにもなりかねない。今までとはひと味もふた味も違うのだ。

迫力の横シュー

ひとクセもふたクセもあるキャラたち

千の善行を積むために修行の旅を続ける巫女。当代きっての神通力の持ち主ながら、奔放にして突飛。しかも欲が深い。が、情にはもろい。前作から引き続きの登場。

暴れん坊巫女　こより（19歳）

世直しと称して、全国で大破壊を繰り広げるとんでもない旅の仏僧。いまだ衰えをしらぬ体力と、鬼神のような法力を持っている。こちらも引き続き、前作からの登場。

帰ってきたターボ坊主　天外（52歳）

もともと敵軍団の改造兵士〝傀儡兵〟の1体だった。しかし、布津姫から授かった〝飛蒼石〟の力によって、封印されていた人間の魂が復活、敵軍団に対して反旗を翻した。

反逆のからくり武者　ハガネ（？歳）

敵軍団によって行われた〝人狩り〟のため、家族を失ってしまった若き剣客。自らの復讐のために布津姫が放った〝飛蒼石〟を手にし、敵軍団に立ち向かっていく。素性には謎が。

復讐の剣術士　翔丸（17歳）

公儀お庭番見習いの少女。忍猿のソクラテスとともに健気に任務を遂行する。内気で打たれ弱い性格なので、あつかいが難しいかも。生き別れの姉を捜して空を舞う。

金髪の少女忍者　ユーニス（12歳）

今回のストーリー

東の平野を治めていた名将が突如豹変し、女人を強制的に召還し始めた。やがて隣国にまで魔の手は及び、布津姫は捕らわれてしまう。彼女は最後の望みを飛蒼石に託した。

勇者たちは、布津姫を無事に救い出せるのか？

©1996 PSIKYO

続報

道理通らぬ相手には我が剣持ちて切り捨てるのみ

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

©SNK/ADK 1996

●ADK●登場時期未定●対戦格闘アクション●MVS

ネオジオ最大級、330メガで贈る超忍者格闘！

大容量の期待作！

330メガという、ネオジオ最大級の容量を使ったこのゲーム。そのほとんどをグラフィックに使ったというだけあり、純和風の独特な世界観を生み出している。システム面でも武器と素手のスタイルチェンジなど、従来にない新要素を盛り込み、期待の集まる意欲作だ

特殊な操作に慣れよう！

前号でも紹介したが、もう一度おさらいしておこう。操作はレバー＆４ボタン。レバーは下でしゃがむ、後ろでガードなどというおなじみのもの。ボタンはAかBでパンチor斬り、CかDでキック。さらにBC同時押しで素手と武器、２通りにスタイルを切り替えられる。

すとおりい

時に凶明十五年、洋方大暦一八八二年。覇王復活の予兆の中、目に見えぬ運命の糸に導かれ黄金城を目指す時代の者達。

彼らは何故覇王復活を知り得たのか？ すべては彼らに流れる血の秘めたる力によってのこと…。

そして……その力を求める覇王とは、いったい何者なのか……？

忍(しのび)を操るための特殊システムを覚えよ！

武器の使いかたがカギに…

やはりポイントになってくるのが、スタイルの切り替え。武器による斬り攻撃はリーチが長く威力も大きいが、隙が多い。相手との距離が遠い時は武器、近い時は素手など、間合いによって戦術を変えて闘う必要がありそうだ。

ゴエモンの武器は大筒。なんと砲台にもなるぞ。

空中を自在に飛び回るさまは、まさに忍者だ。

中段攻撃は重要だ！

対戦でしゃがみガードで待っている相手に有効なのがこの中段攻撃。レバー前＋弱攻撃という簡単なコマンドで出すことができ、当たると相手はよろめいてしまう。当然その間に攻撃を入れることが可能。強力な一撃を決めてやろう。

相手をよろめかせたらこっちのもの。

一撃必殺 超力ゲージに注目せよ！

画面下にあるのが「超力ゲージ」。技を当てると増えていき、強力な攻撃ができるぞ。これは逆転奥義ともいえる超力必殺の威力にも比例。一度使うとゲージは０になってしまうが、MAXになった時は真必殺技を何度でも使えるぞ。

攻撃が当たる（ガードされる）ことでゲージが増加。たまった時がチャンスだ！

コレだ！

これが噂の超力必殺！

ゲージのたまり具合によって超力必殺の威力が変わる。

©SNK／ADK 1996

こいつらが黄金城を目指す10人の忍たちだ！

サスケ　あえて修羅の道を選んだ男

苛酷な忍びの修行を常人の半分で修得した凄腕。時叛宮の忍びの流派の頂点に位置する〝天舞四人衆〟の1人。父の遺志で覇王と闘う決意をし、仲間を巻き込まぬために、あえて抜け忍となる。だが、それはかつての友と斬り合う修羅の道であった。

運命と掟の間で悩む、本編の主人公となるサスケ。

カムイ　忍の非情の掟に従う男

サスケと同じ〝天舞四人衆〟の1人。サスケは親友であるこのカムイに何も告げず抜け忍になった。その時からカムイは、「友であればこそ、せめてこの手で……」とばかり、自ら追手となり、すべての心を捨てた暗殺者へと変貌したのだった……。

親友であり好敵手でもあるサスケとカムイの対決が見もの。

雷牙（ライガ）

豪放かつ大胆なる無法賞金稼ぎ

もとは道場破りをして生計を立てていた暴れん坊。しかし酒場で会った老人に敗れ弟子入りする。その後賞金稼ぎとなり、史上最高の賞金首ゴエモンを追う。

天和（テンホー）

自然を味方とする天和流陰陽術導士

韓国で生まれ香港に渡り、自然と戯れながら導士としての修行を積む。ある日大気の異様な気配を感じ取り、祖父の故郷ジパングに向かう。

鳳凰（ホウオウ）

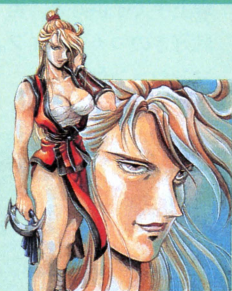
魔に立ち向かう高野山退魔師

生まれつき魔を退ける能力を持つ、高野山随一の退魔師。魔物に両親を殺された過去を持ち、自分の不思議な力の謎を解くため乱世に旅立つ。

鴉（カラス）

魔剣に憑かれた狂気の浪人

人の血をすするといわれる魔剣とカラスとともに諸国を放浪し、用心棒などで生計を立てる。カラスが東へと飛び立ったため、鴉は何も考えずにそれを追う。

ナツメ

異人の血を引く女格闘家

異人の血を引く一族の村で生まれ育ち、村に伝わる武術を身に付けている。いつからか悪夢にうなされるようになり、その原因が本土にあると知って旅立つ。

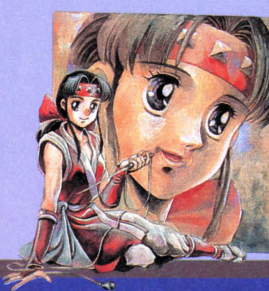
雲仙（ウンセン）

修行に勤しむ酒乱のはぐれ坊主

酒乱のために寺を追い出された坊主。恩師の言葉で我に返り、それ以降はただ1人山にこもり修行を続ける。そして彼の宿命に目覚める日は…。

霞（カスミ）

天真爛漫紅天薫風くノ一

くノ一の流派、紅衆の長の孫娘。16の誕生日に宿命を告げられ、戦乱の元凶を絶つため、というよりは修行をさぼるために里を抜け出す。

ゴエモン

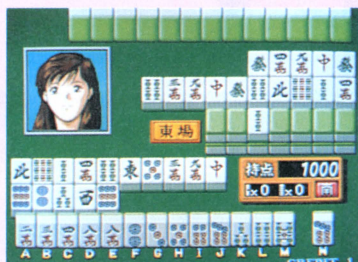
天下に響く大泥棒豪快怪盗参上

天下を騒がす一匹狼の大盗賊だが、悪人からしか盗まず、貧しい人たちのためにお金を使う。黄金城の噂を聞きつけ、次なる標的として探し求める。

特報！

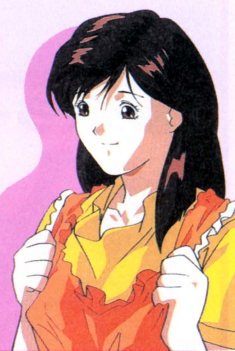
セタ
今春登場予定
麻雀
1人プレイのみ

いつかは出るのでは？　と思っていた人たちに朗報！　シリーズ第6弾の「スーパーリアル麻雀PVI」が、ついにこの春からゲームセンターに登場する予定だ。シリーズ最大のウリになっているアニメーションシーンの美しさはもちろん、ファンの要望も取り入れたキャラたちが待っている！

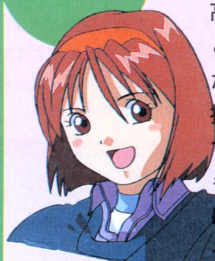
シリーズ最新作のPVIついに登場！

ゲームセンターで圧倒的人気を誇るスーパーリアル麻雀シリーズ。その最新作である〝PVI〞が、この春に登場予定だ。内容は今までと同じ麻雀だが、今回からゲーム中の画面に、対戦相手の顔グラフィックが表示されるようになった。手に合わせて表情が変化するぞ。

もちろん脱ぐ！

うれしいことに、全体の難易度が前作より低めに抑えられている。また難易度は、キャラクターの性格によって異なる方法で上がるようになった。これなら全員クリアする（脱がせる？）のは簡単？

今回も、登場するキャラクターたちの脱ぎアニメーションは滑らかだ。

今回の手強い対戦相手はこの3人だ

1人目　香山タマミ

まだあどけなさの残る、高校１年生。香山家に両親と祖父の４人住まい。彼女だけ敷地内の離れに部屋を持っている。お爺ちゃん娘で、麻雀も祖父から教えてもらった。しかし、腕の方はまだまだ。子供扱いされることを嫌がる。

学校ではソフトボール部に所属しているタマミ。笑顔がかわいい。

自室でおへそを出して笑っていられるとは……。恥じらいがないのでしょうか？

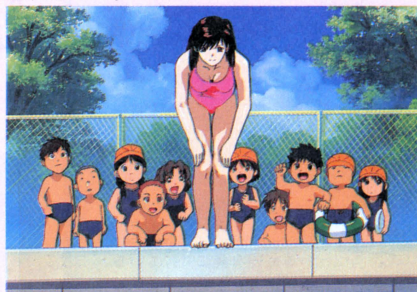
2人目　来宮ゆかり

Ｓ大学農学部に通う19歳。北海道出身で牧場の娘。大学進学のため家族の下を離れ、香山家のそばのアパートに住んでいる。人混みになれていないため、つい人見知りしてしまう。が、本当はおおらかで優しい性格。家族麻雀で麻雀を覚えた。

どちらもお嬢様をほうふつとさせる座り方。さすが北海道出身だけある？

3人目　栗原真理

４月11日生まれの24歳。シリーズ初登場の20代（！）。明るく優しくルックスもいいが、勤め先が幼稚園という環境からか、男性との出会いに縁がない。料理上手で子供好き、世話好きのつくすタイプ。マンション住まい。

子供たちの前では一生懸命な保母さん。

発売までまってネ！

© 1996 SETA CO.,LTD.

特報！流星雀士 キララ★スター

ジャレコの放つ96年期待の新星!!

●ジャレコ
●3月上旬登場予定
●麻雀

宇宙をかけるシリーズ最新作、その名は「キララ☆スター」だ!!

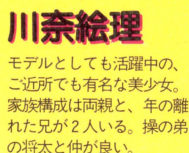
大迫力のアクションアニメーション!!

キララ☆スターはプレイヤーが操作する主人公。銀河パトロールの見習い隊員だ。一人前の隊員になるためには、「地球の女の子を平和的に脱がす」必要がある（／）。そこでキララがとった行動とは…？

対局中も、大きいウィンドウ内でアニメする。

お相手は清楚な地球人3人からどうぞ

相原　操

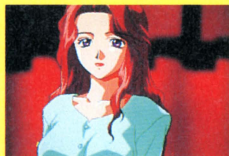
メガネの似合うキュートな女子高生。恥ずかしがり屋で内気で赤面症。でも心の中ではポジティブな自分になろうと日夜努力している。

川奈絵理

モデルとしても活躍中の、ご近所でも有名な美少女。家族構成は両親と、年の離れた兄が2人いる。操の弟の将太と仲が良い。

望月ゆかり

操や絵理の近所に住んでいる良家の1人娘。職業はバイオリン奏者。美しく、優しく、家庭的な、まさに非の打ちどころのないお嬢様。

気になるキャラデザインは銀河パトロール側に漫画家の新貝田鉄也郎氏。対局相手側には、「ようこそようこ」等でおなじみのアニメーター・近永早苗さんを起用している。

もちろん脱衣シーンは1000枚以上の動画によるアニメーションで、今回特にカット割りが多くなっているとか。また、マルチエンディングも採用されている。

演出面もパワーUP！

ミニゲームはスーチーの神経衰弱からクイズパネルマッチへと進化。キララとゴージャス教官のコミカルなやり取りも楽しい。マニアも納得いく出来だ。

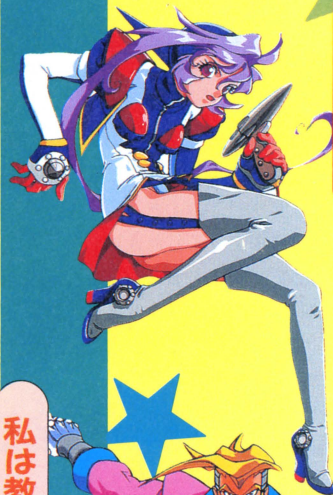
クイズは早押し式なので、カンが頼りだ。難しいぞ。

コミカルな演出も目白押しだ。気合い入りまくり！

キララ★スター（声／長沢美樹）

トレヴィー先輩（声／篠原恵美）

キャプテンゴージャス

豪華なキャスティング

長沢　美樹
新世紀エヴァンゲリオン（伊吹マヤ役）、KEY THE METAL IDOL（厨川さくら役）他。明朗快活なキララを好演してるぞ。

篠原　恵美
美少女戦士セーラームーンSUPER S（セーラージュピター役）、機動戦士Vガンダム（マリア役）他。4人目の対戦相手として登場するぞ。

若本　規夫
天地無用／魎皇鬼（神我人役）、銀河英雄伝説（ロイエンタール役）他。渋い演技と大げさな演技の使い分けには定評があるところ。

大谷　育江（操役）
姫ちゃんのリボン（姫子、エリカ役）、ああっ女神さま（長谷川空役）他。最近ではゲームの仕事も多くなってきたみたい。

こおろぎさとみ（絵理役）
少年アシベ（ゴマちゃん役）他。ゲームへの出演多し。ジャレコ作品ではスーチーパイシリーズで、薄幸の少女・桜井美優里役を担当。

かないみか（ゆかり役）
ヤダモン（ヤダモン役）、アンパンマン（メロンパンナ役）他。ジャレコ作品では主人公スーチーパイ役でもおなじみ。

©1996 JALECO LTD.

熱いシューティングゲームは今でも健在だ!!

前回お知らせできなかった、残りの4～6面の詳細が判明した。敵の攻撃の派手さや、鬼のような難しさも健在。これをクリアできるか?

●タイトー●稼働中●シューティング
●2人同時プレイ可能

あの究極タイガーが帰ってきた!

当時のゲームセンターに、一大旋風を巻き起こした〝究極タイガー〟が帰ってきた! 操作方法も昔のままの、8方向レバー+ショット+ボンバーボタンのみ。そのうえタイトル画面までほぼ同じというサービスのよさ。

前作をプレイした人はもちろん、初めてプレイする人でも違和感なく遊べるようになっている。昔から変わらないこの楽しさを、存分に味わってほしい。

ボンバーはより派手になった

今回のボンバーには2パターンある。1つは、最初からストックされているボンバー、またはアイテムによりストックした5個目までのボンバーを使用すると発射されるノーマルボンバー。

そして新しく追加された、ストックした6個目以上からのボンバーを使用すると発射されるハイパーボンバー。どちらも範囲内の敵に大ダメージを与えるのだが、ハイパーボンバーの方が範囲が広い。

ノーマルボンバーにハイパーボンバー。どちらもその威力は絶大だ。

男ならばだまって連射!

新しくなった究極タイガーのもう1つの特徴は、連射をするだけで武器がパワーアップする点。写真を見てもらえば分かると思うが、パワーアップアイテムを取らなくても、ある程度は連射で補うことができる。

ただし、連射でパワーアップするのは赤と青のみ。緑は連射しても一切パワーアップはしないので、アイテムを取るしかない。その代わり、疲れないけど……。

ボタンを押しっぱなしにしている時の状態。何かちょっと頼りない感じ。

押したまま

軽く連射すると、ミサイルの線一本一本がちょっとだけ太くなり威力も上がる。

さらに連射すると、飛んでいくミサイルのフォーメーションも若干変わる。威力は最大。

連射すれば……さらにパワーアップ

2Pは実は強い!

緑の武器だけが1P側と2P側で違うが、2P側の緑の武器のほうがちょっとだけ強いらしい。プレイしてみると分かるが、レーザーから真横に伸びる電磁波の威力が非常に強い。試しては?

難しいな、と感じたら、一度2P側の緑でプレイしてみよう。

© TAITO CORPORATION 1995. ALL RIGHT RESERVED(ARCADE GAME ONLY)
PRODUCED BY TAKUMI CORPORATION

死闘の繰り広げられる全6面を紹介！

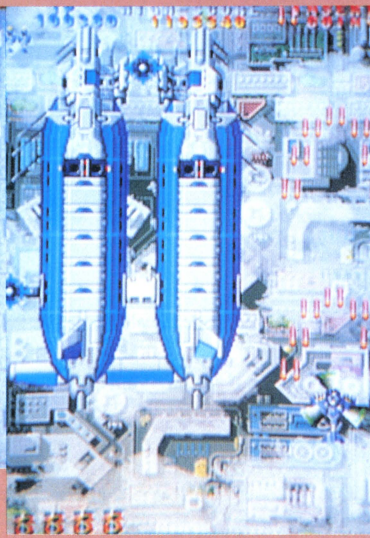
巨大都市を眼下に眺めながら、激しい戦闘が続く STAGE 1

1面だから小手調べ程度の攻撃しかしてこないだろう、などと思っているとあっさりやられてしまう。「究極タイガーⅡ」は甘くはないので要注意だ。

眼下に見える景色は変わったが、攻撃してくるのは懐かしい敵ばかり。トリッキーな動きをするヘリも相変わらず健在だ。心に余裕が持てるのも今のうち。

1面からこの激しさ！

中ボス・大型戦闘飛行艇

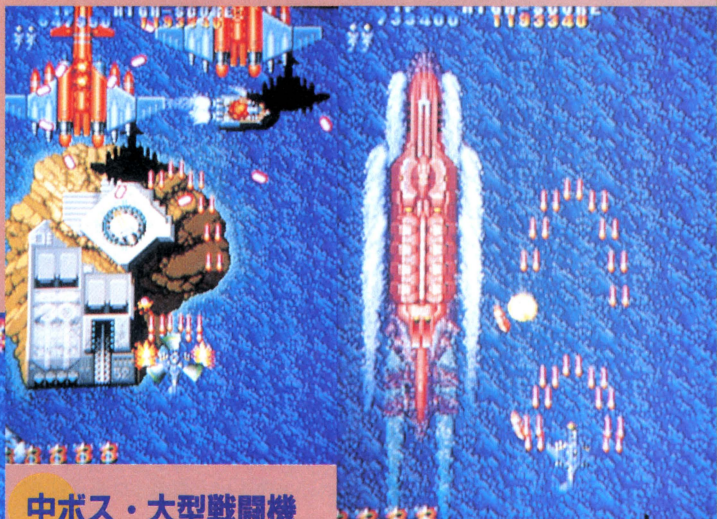
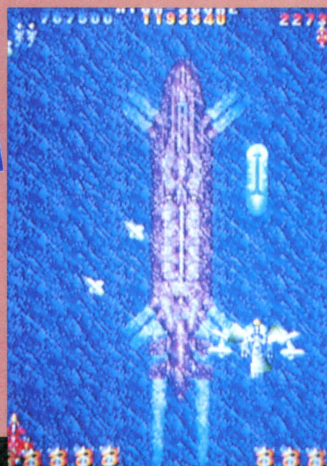
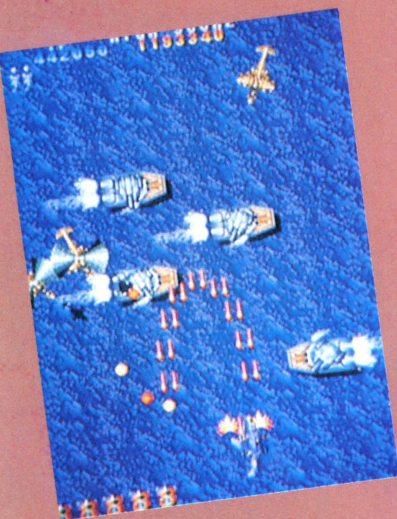
1面半ばで出現するのが、大型戦闘飛行艇。単体ならばさほど強くはないのだが、川からは戦闘ボートがドカドカ弾を撃ってくる。これらの攻撃をかわしつつ、中ボスに攻撃を当てるのは結構辛い。落ちついて弾の動きを見れば、ここは何とかなるだろう。

ボス・巨大戦闘飛行船

1面のボスは巨大戦闘飛行船。見ると2機の飛行船が合体しているのが分かる。最初は攻撃も弱く、おとなしい。しかし本体後方の砲塔とミサイルポッドを破壊すれば、合体部分は勝手に壊れ、風船のような弾を大量に撃ち出してくる。

避けられる範囲が狭いので、レバーを小さく動かさないと、すぐに行き場を失ってしまうことになる。ここでやられては寂しいぞ。

海上に敵基地を発見！破壊しようとしたその時に…… STAGE 2

海上にたくさん走っているボートを破壊しつつ進むと、上空から敵飛行機までもが攻撃してくる。出現→即破壊というパターンを取らないと、あっというまに追い詰められてしまう。また海上には島があり、そこには敵の基地が隠れている。きっちりと破壊して、危険を最小限にとどめよう。

2面が始まったばかりだというのに、もうこの激しい攻撃。うまく敵弾を誘導しながら移動しないと、すぐにやられてしまう。また、ボンバーのアイテムは思ったよりたくさん出現するが、ボンバーばかりあてにしていると、肝心の対ボス戦の時にボンバーがなくてピンチ！　ということにもなりかねない。

中ボス・大型戦闘機

ちょうど敵基地が出現すると同時に、上空に大型戦闘機が出現するが、それほど大した敵ではない。2面ボスもそれほど苦労はしないはずだ。倒したあとがとても快感。

2面ボス

巨大戦闘潜水艦

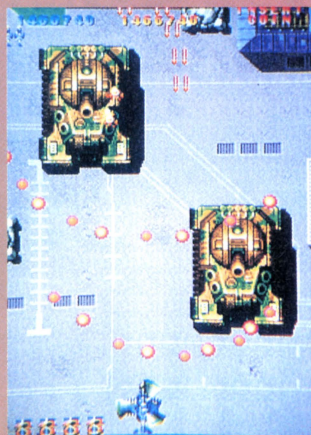
続報！

港から敵地へ侵入。しかしそこには巨大戦車が

STAGE 3

敵の攻撃もいよいよ激しくなってくるゲーム中盤。しかし点数を稼ぐにもおいしい場所だ。星形のボーナスアイテムも、たくさん拾える。取れるだけ取ろう。

敵地での攻防

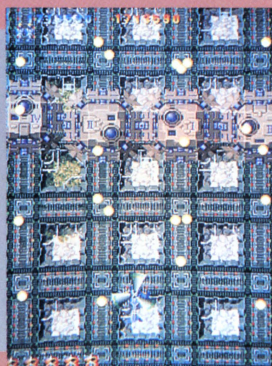
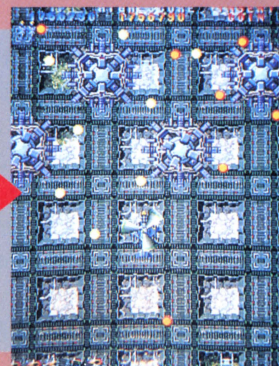
画面中、弾の雨あられ！

第1段階

第2段階

中ボス・大型装甲戦車

中ボスだというのに、鬼のような攻撃を仕掛けてくる大型装甲戦車。

写真のように画面に２台並んでしまったら、もうあきらめるしかない。こんな敵は、片方が出現したらボンバーを使って即破壊しかない。それが失敗したら、あとのことを考えずにボンバーを使いまくるしかないだろう。

もちろん、安全地帯が見つかれば話は別だが……。

ボス・巨大装甲列車

画面中に弾をばらまいてくるため、とにかく異常なほど強い。攻撃パターンをすべて把握していなければ、避けるのはほぼ不可能に近いのではないか？

パターンさえ分かってしまえばそれほど苦労を要せず倒せるので、それまでいかにして耐えるか、といったところ。

荒野の中を自機は飛ぶ。敵弾をすり抜けて

STAGE 4

戦車に交ざって、固定砲台も自機を狙ってくる。両方に注意を払いながら進んでいこう。

パワーアップを運ぶ輸送機も邪魔になる。

荒野の上空を飛ぶわけだが、敵も周囲の色と同化しているため結構見づらい。それをいいことに、大量に弾を撃ってくるのだから始末に負えない。しかも敵戦車の耐久度も上がっているので、完全に破壊するまでは気が抜けない。辛い戦いを強いられることになるだろう。

中ボス・竜巻発生大型装甲車

この中ボス、登場して何をするのかと思えば、竜巻を発生させるだけ。「たいした敵ではないな」と思いがちだが、後に残していく竜巻が結構くせモノ。

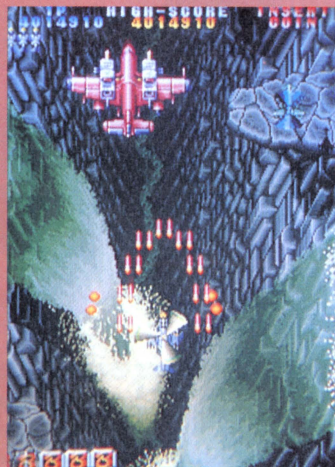
もちろん触れただけではミスにはならない。しかし触ると竜巻に吸い込まれ、自機がぐるぐる回り出して一定時間操作不能になってしまう。脱出するためには、レバーをガチャガチャと素早く動かさなければならない。出現即破壊か、うまく逃げるしか手がない。

戦車が合体した！

自機が砂漠に出ると、上空からパラシュートが降りてくる。何かと思えば、敵の巨大戦車だった！

合計２台が降りてくるが、放っておくとあとから出現するボスと合体してしまう。その前に両方とも倒し、ボスの戦力を削いでおこう。

ボス・巨大重装甲戦車

渓谷を抜けると、ダムを守るように敵ボスが！ STAGE 5

中ボスは渓谷の左右から3機つながって出現し、弾を撃ってくるぞ。左右の出現場所をさっさと破壊してしまえば、それだけ出現する敵の数は少なくなる。早めに対処しよう。

ボスはダムの上空で待ちかまえている。最初はそれほどきつくないのだが、両方の羽を破壊すると、大量の弾を撃ってくる。左右に大きく動いて敵弾を誘導しつつ、ボスに弾を撃ち込むようにしないと、あっという間にやられてしまう。

ボス・2ローター型巨大戦闘ヘリ

中ボス・スライド砲台群

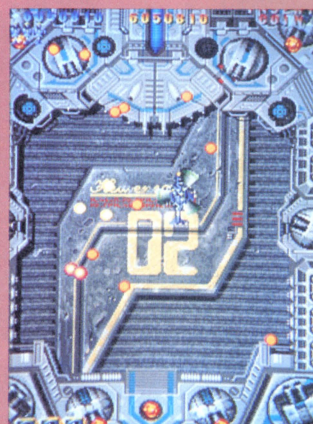
怒りモードへ突入？

敵基地に向かって渓谷を進むと、あちこちから敵が出現してくる。普通に前方から出現する分にはいいが、渓谷に架かっている橋を利用して、左右からも敵が現れてくる。橋に向かって現れてくる敵は、橋を落としてしまえば済む。橋は積極的に破壊しよう。また画面端に自機を移動させると、敵弾の餌食になる危険性が高い。なるべく中央をキープしよう。

敵要塞の中を突き進む。そしてその奥には…… STAGE 6

最終ステージだけあって、敵の攻撃は半端じゃない。ザコでも、ちょっとぐらいの弾を撃ち込んだだけでは破壊できない。とにかく敵に負けないように撃つしかない。

また固いだけでなく、トリッキーな動きをするものもいる。斜めに移動しながら斜めに弾を撃ってくる砲台もある。避けるのが意外と難しいので、ボンバーで対処。

中ボス・ゲート01→ゲート02→そして……

ある程度スクロールが進むと、基地の下の層に侵入するためのゲートが現れる。ここには、敵の砲台が嫌になるぐらい設置されている。もちろん、これらの砲台をすべて破壊しなければ、その下の層にはたどり着けない。こんな時こそ、惜しみなくボンバーを使おう。最下層で待つのは敵の巨大要塞。その正体は……？

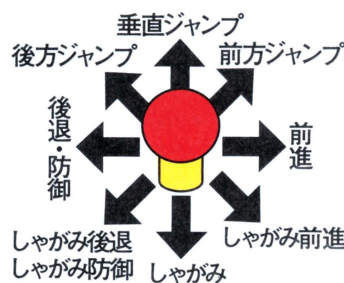
巨大要塞ボス、カーンズが待つ！

●テクモ●登場時期未定●3D対戦格闘●MODEL2基板

テクモが満を持して3D対戦格闘ゲームを投入する！　それも「バーチャファイター2」などの実績で知られるMODEL2基板を使って……。台風の目になりそうな新作の登場だ!!

ついに姿を現したテクモの新作格闘はMODEL2基板採用!!

MODEL2基板を使用する格闘ゲームの開発に当たり、先行タイトルとの差別化をどう図るか……？　テクモは、格闘技の本質は「投」「打」「極」にあるとして、つかみボタンを独立して設定。関節技を攻防のファクターに取り入れることで独自色を打ち出した。さらに「ジャパンアクションクラブ」の協力のもと、モーションキャプチャーで実際の人間の動きを取り入れたというキャラクターのなめらかな動きも、注目を集めそうだぞ。

画面に表示されていない体力ゲージなども斬新なものになりそうだ。

パンチなどの打撃技を出してきた相手に対してつかみ技を繰り出すと、つかみ技が打撃技に打ち勝ち、相手を押さえ込んで関節技に持ち込めるぞ。

片エビ固めが決まった瞬間だ！　「デッド オア アライブ」の攻防で大きなファクターとなっている関節技。一見地味なせいか、格闘技の通にだけ分かるもの、との印象もあるかもしれないが、それだけに高度な試合展開となりそうで、サブミッション野郎は大喜びだ。

中段後ろ回し蹴りを繰り出しているのがJKD（ジークンドー）の使い手、ジャン・リーだ。

リング際はデンジャーゾーンだ!!

リング際での攻防を熱くさせるとともに、勝負があっけなく決まってしまうという要素も合わせ持っていたリングアウト。そこで「デッド オア アライブ」では、リングアウトに対する警告エリアとも言うべき「デンジャーゾーン」を設け、駆け引きをより面白いものにしようと試みているのだ。リング外周部分の一定エリアにはバーナー、爆薬、スチーム（高温蒸気）などが待ち受けているぞ!!

デンジャーゾーンに相手をたたきつければ、通常より多くのダメージが！　大逆転も夢じゃない!?

上の写真では赤く見えているリング外周の部分、それがデンジャーゾーンだ。ここでダウン、もしくはダウンさせる技をくらうとステージごとに爆薬、バーナーなどが火を噴くぞ!!

おーっと、緑のトランクス、ムエタイ使いのケリーがジャーマンスープレックスでジャン・リーをデンジャーゾーンへ!!　一瞬後、ジャン・リーは爆炎に包まれることに…！　こいつは効きそうだぞ!!

©TECMO.,LTD.1996

「VIRTUA FIGHTER GRAPHICS"MODEL2"」発売記念

有井伸孝(セガAM2研パブリシティデザイナー)特別インタビュー

本誌3月号で紹介したセガAM2研パブリシティデザイナーの有井氏が手がけた「バーチャファイター2」のCG画集が発売された。今回はその内容の話を中心にお伺いした。

AGM◎今回のCG集を出されることになった経緯は?

有井◎現在の部署に入って少したった時に、「バーチャファイター」のモデリングデータをレタッチしたグラフィックを制作してまして、その時、宝島社さんの「必本スーパー」誌上で、そのグラフィックでの企画ものをやらせていただいて、そのあとそういったCGだけの本を作ろうという話があったんです。それは結局立ち消えになってしまったんですが、そのあと、角川書店さんにその企画を気に入られて、「バーチャファイターグラフィックス」の名前で展覧会を開きました。そこで以前のコンセプトをいかした「バーチャファイター2」をモチーフにした本を作りましょうという話になったんです。

AGM◎画集の内容はどういったものなんでしょうか。

有井◎「バーチャファイター2」の全11キャラクターの新規CGを、約80点収録しています。ただ、よく誤解されるんですが、僕自身は実際のゲーム用のキャラクターのモデリングをしているわけではなく、あくまでパブリシティ用のデザイナーなわけで。今回の本は、「バーチャファイター2」のモデリングを使って、それを個人レベルで限界まで手を加えたもので実際の「バーチャファイター」とは異なった部分も出てくるとは思うんですが、それは逆に自分自身の味であり、個性でもあると解釈してほしいですね。

AGM◎苦労された点を含めて見どころは?

有井◎CGを制作すること自体確かに大変なんですが、今回はそれ以上に本を作るという作業が大変でした。いかに本としての完成度を上げるかというところが苦労しました。オール有井デザイン・レイアウトですよ(笑)。見どころはCG以外にも、永野護さんとの対談や、パブリシティセクションマネージャーの黒川や「トウキョウヘッド」著者であり「バーチャファイターグラフィックス」の仕掛人でもある大塚ギチのコメント等も入ってますので、読み物の部分もかなり面白くなってますよ。

AGM◎有井さんのデザインコンセプトを一言でいうと?

有井◎自分が欲しいデザインですね。自分が欲しくならないものはイヤですね。イコール自分の机に飾れるものであったり、部屋に貼ったりできるものを作っていくのがコンセプトにあります。ただそれだけに固執すると、例えば表紙の場合、表紙として成り立たなくなってしまうのでので、その辺はちゃんと考えて、有井色を弱めたりします。ただ「このモチーフ使って好きにやっていいよ」っていわれたら、それはもう好きに100%使ってやりますけど(笑)。

AGM◎今後やりたいことはありますか?

有井◎よく聞かれるんですが、やはりムービー関係をやってみたいですね。現実的にはすごく難しい作業ですので、いつやるかといわれると、困ってしまう部分もありますけど(笑)。その他にもっと大きい版の広告とかをやってみたいですね。駅貼にあるようなものやそれに耐えられるビジュアルを作ってみたいです。

AGM◎今後、有井さんのような職業を目指したいという方々にメッセージをお願いします。

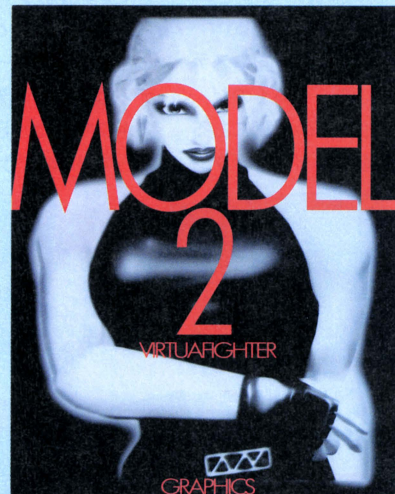
有井◎そうですね、やはり「自分が何をやりたいか」「自分は何が好きか何が嫌いか」といった自分の価値観をしっかり持ってほしいですね。意見に左右されない自分自身の確固とした考えや価値観を持つというのが大切だと思います。

AGM◎最後にPRを一言。

有井◎いろいろと時間をかけて、やっと出ますが、評価は完全に2つに分かれると思うんですよ。この本が気に入った方だけ買って下さい(笑)。これはセガオフィシャルですけど、これだけが「バーチャファイター2」だと僕はいいませんし、こういうスタイルもあるんだ、と思ってもらえればいいんですけどね。

描き下ろされた11人

今回は特別に画集の中から5人分のCGを1点ずつ紹介しよう。

有井氏いわく「すべてのキャラクター均一に力を入れた」とのこと。それぞれ有井氏の味付けがなされている。

角川書店より2,500円で好評発売中!!

モノクロのサラに赤い題字が目立つ表紙。インパクトが強烈だ。

最新情報満載！ ARCADE GAME NEW RELEASE SCRAMBLE

LINE UP

ファンキーヘッドボクサーズ
ビッグトーナメントゴルフ
対戦麻雀ファイナルロマンスR
バトルガレッガ
隠忍（ONI）
E雀ハイスクール
クイズ 彼女が?に着がえたら
わくわく7
マジカルドロップ2
ストームブレード
だい好キッス

ファンキーヘッドボクサーズ

AM3研が贈るとってもファンキーなスポーツゲーム

●セガ
●稼働中
●3D対戦スポーツ
●ST－V基板

こんな頭見たことない!! ヘンテコポリゴンヘッド!!

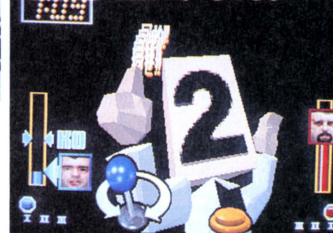
ポリゴンボクシングゲームと聞くと、「なぁーんだ、ポリゴンなんて、今じゃたいしたことないんじゃない!?」とか思う読者もいることだろう。だがしかぁし！ このゲームは「たいした」を超えて「大それた」ことをやってのけているゲームなのだ！

ポリゴンといえば、今や人型を構成するために、苦心に苦心を重ねて人間の表情やしぐさを追求することが、ある種の目的とされている。そのリアルさを追求する真面目なポリゴンを、徹底的にお笑いギャグに使用しているのだ。

ごらんのとおり、ボクサーの顔は単純な立体で構成されているのだが、そこへ実写の人間の顔のテクスチャを張り付けて、まるでギャグマンガのような効果を出している。しかもその顔は、心を閉ざしがちな現代人の顔より、表情豊かで人間臭い。そこが魅力でもあるわけだね!?

ボクシングゲームというと、リアルでシビアなものと思いがちだが点間均等に。ここまでギャグが盛り込まれると、がぜん楽しいゲームになる。対戦もできるので、友達と遊べば盛り上がること間違いなし。それにしても、このポリゴン、なんとかならんのだろうか(笑)。

ルールは1ラウンド勝負でダウン回数と、ダメージ量の差で勝敗が決まる。ギャグを強調しているが、ちゃんとボクシングらしい闘いができる。

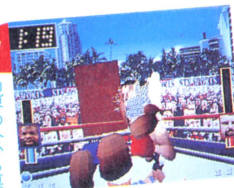
ボタン連打で立ち上がれ!!

パンチを使いわけろ！

操作は、レバーとボタン3つ。ボタンは、それぞれガード・左パンチ・右パンチとなっている。

レバーは、パンチの方向やステップ移動などに使っていくのだ。パンチの種類は、下の写真にあるように全部で4つ。パンチボタンだけを押すと、左がジャブで右がストレート。レバーを左右のどちらかに入れることで、フックになったり、アッパーになったり。ボディは↓＋パンチで出せる。また、各ボクサーは独自の必殺パンチを持っているのでうまく打ちわけろ！

ストレート 正面から、顔にヒットさせるパンチ。左だとジャブだ。

フック 視界の外から真横に繰り出す。相手の動きに合わせて打とう。

アッパー 下から上に向けて、顎を狙う。ある程度接近していないと当てるのが難しいぞ。

ボディー 腹部を狙うパンチ。上下に打ち分けて使っていくと効果的。

グローブの色でパンチを見極めろ！

ボクシングでは攻撃するだけでなくガードも大切。実際、パンチを空振りすると、しばらく動けなくなり、大きなスキを作ってしまう。そこで、相手のパンチを色で見わけてガードをしていくのだ。顔にくるパンチは一瞬グローブが緑色になり、ボディにくるパンチはオレンジ色になるので注目！

相手のグローブが緑になっているのが分かるだろうか。これから、上段へパンチが飛んでくる。ガードだ！

画面下で見にくいオレンジのグローブ。相手のグローブが赤い場合、見落しやすい。青グローブ側は注意。

ステップ 方向レバーを同じ方向へ2回入力すると、足を使って素早く動ける。左右に動いて相手のパンチを空振りさせるのだ！

ガード グローブの色を見極め、キッチリガード。防いだらすぐ攻撃！

伸びて縮む爆笑のリアクション!

パンチやコンビネーションがヒットすると、ボクサー達は様々なリアクションをする。顔がゆがんだり、表情が突然ブルーになったりと、見ていてかなり笑えるのだ。ここでは、その表情の数々を集めてみた。じっくり鑑賞してくれ。

ダウンから復活するシーン。打たれ続けると、顔自体もボコボコになっていくぞ。

四角い顔が、一瞬こんな感じに歪む時もある。かなりきいたみたい。

相手がパンチを出す時、その表情も変わる。顔の正面だけでなく、側面などにも注目だ。

今度は哀願の表情に。こんな顔が、何十種類も用意されている。いくつ見れるかは、ゲームの腕しだいだ。

ボコボコに打たれたあとの表情だ。たまらんでしょ。

特別出演!! 輪島功一と闘え!!

輪島は最強だ!

このゲームでは、隠しコマンドで、あの最強ボクサー、輪島功一と闘うことも可能! 輪島の顔も四角で笑えるが、それも一瞬だぁ!

キャラセレクト時、スタート・Ⓒ Ⓛ Ⓡボタン、すべてを押したまま、キャラ選択画面終了

ガビーン、顔の四角さを感じない大インパクト。

イキナリ闘って、イキナリ勝てる相手ではないのだ。さすが世界の輪島。

マジ強いぞ!

輪島も、必殺パンチを持っている。くらうと特大ダメージ!

倒れた向こう側には、輪島の威嚇の表情が。2ダウン取ることも難しい。僕みたいな弱小ゲーマーが勝てる相手じゃない。お店で見かけたら、1回はチャレンジしてみよう。

ビリー・ジョンソン USA
BILLY JOHNSON

必殺技コマンドが、比較的簡単なボクサー。最初に遊ぶ時は、彼を使ってみるといいだろう。

技	コマンド
メガトンフック	G+L&G+R
カエル飛び	↓↓R
ダイナマイトアタック	↓G+L
ビッグドリル	レバー右1回転?

しゃがみ込んでから、思いっきりアッパーを繰り出す脅威のカエル飛び。必殺技中は、背景が暗くなり稲妻が走る。カッコイイぞ。

両腕をまっすぐ伸ばすダイナマイトパンチだ!

ハネダ・コウジ JAPAN
HANEDA KOUJI

唯一の日本人ボクサー。正体はこのゲームの制作者とか(!?)。技のネーミングがたまらないぞ。

技	コマンド
メガトンフック	G+L&G+R
芸者パンチ	←→L
打首ブロー	↑G+R
神風アタック	↓↑↑?+?

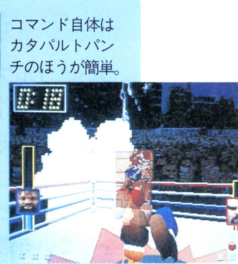
打首ブローという、ものすさまじい名前のパンチ。こんなパンチくらったら、本当に首が飛びそうなんだけど。威力も本当にデカい!

自分で出すと何が何だか分からない芸者パンチ。

ジョセフ・デビッドソン USA
JOSEPH DAVIDSON

黒光りした顔が、強そうなジョセフ。コマンドも簡単なほうなので、ビリー同様、初戦にオススメ。

技	コマンド
メガトンアッパー	G+L&G+R
クレイジースピン	↙↙G+L
カタパルトパンチ	↓↑L
スパイダーブロー	↑↓↓?+?

上半身を回転させて出すクレイジースピン。コマンドが斜めなので少し出しにくいが、威力は折り紙つき。やってみる価値はあるぞ。

コマンド自体はカタパルトパンチのほうが簡単。

ライトニング・バロンIII UK
LIGHTNIN' BARON III

青々とした、ヒゲの剃りあとを持つ男。ナカナカ男前だが、この顔ぶれのなかではやや迫力負け!?

技	コマンド
メガトンストレート	G+L&G+R
ショートストーム	→←R
ハリケーンブロー	↘G+L
トルネードパンチ	→↘↓↘←↘↑?

止まっている画面では分かりにくいが、肘から先をクルクルと回転させているショートストーム。けっこう使える必殺パンチだ。

ショートストームより大味なハリケーンブロー。

ホセ・アルバレ MEXICO
JOSE ALVAREZ

もみあげのクルリンが見事なホセ。メキシコ生まれだけあり、根は陽気そうだ。でも、強いよ。

技	コマンド
メガトンストレート	G+L&G+R
リバースブロー	→←L
モンキーパンチ	↓G+R
ジャングルアッパー	←↙↓↘→?

画面を見ただけでは分かりにくいリバースブロー。でもコマンドは簡単なので、コンビネーションのあとなどにすぐ出すことができる。

ジャンプして、上から打つモンキーパンチ。

ジャック・ホワイトJr. USA
JACK WHITE Jr.

この体に似合わない、つぶらな瞳のジャック。思いのほか使いやすいので、けっこうイケるのでは!?

技	コマンド
メガトンアッパー	G+L&G+R
ストレッチングミサイル	↑↓R
キリングプロペラ	↖G+R
ローリングドラゴン	レバー右1回転?

大きく後ろに反り返ってから出すストレッチングミサイル。この時の視線にたまらなく怖いものを感じるのはオレだけなのだろうか!?

キリングプロペラは、上半身が浮いて回転!

©SEGA

BIG TOURNAMENT GOLF(ビッグトーナメントゴルフ)

休日はパパといっしょにファミリー対戦！

●ナスカ
●稼働中
●スポーツ
●２人対戦プレイ可能
●MVS

業界初!? 乱入プレイOKの2P対戦型ゴルフゲーム!!

各プレイヤーにはホールコストというものが設定されており、マッチプレイでの勝敗やスコアによって増減する。０になるとゲームオーバーだ。

ついにゴルフゲームにも「乱入」の要素が導入!? これまでのゴルフゲームといえば、ゲームのスタート時くらいしか２人プレイを選べなかったけど、本作では1Pプレイをしている最中でも対戦プレイを挑むことができるのだ。

乱入された場合は強制的にマッチプレイ（ホールごとに勝敗を決める）となり、決着がつくまで２人で対戦することになる。勝った方はそのまま1Pプレイを続行できるので、まるで格闘ゲームのように勝負がヒートすること請け合いだぞ！

乱入者とマッチプレイで勝負！ ホールごとの勝負に負けるとコストが１減ってしまうぞ。

勝敗が決まると、コンティニューするかどうかをたずねてくる。よっしゃ、もう１勝負!!

操作はカンタン3STEP

STEP 1

まずはショットの方向やボールの曲げ（フックやスライスなど）を設定。ちなみにクラブは残りの距離から判断してコンピュータが最適なものを選択してくれるが、自分で選ぶことも可能だ。

STEP 2

次はショットのパワーを決定。右下にあるパワーゲージをよ〜く見て、ベストなショットをしよう。ゲージの動く早さや、ショットポイントの幅がキャラクターごとに異なっているので注意。

STEP 3

最後にボールを打つ高さを決めれば、このようなショットのアクションになる。この時にテクニックとしてレバーを上や下に入れておくと、ちょっと特殊なショットになる。覚えておいて損はないぞ。

最後にＡボタンを押す時に、レバーを下に入れておくとこのようにバックスピンがかかる。うまく使おう。

好みで選べ!! 6人の個性的なゴルファーたち

トーマス・スチュワート
イギリス出身のテクニック派。パワーこそやや欠けるものの、フックやスライスの切れ味はバツグン。複雑なコースに強いキャラクターである。

ロバート・ランドルト
ドイツ出身のゴルファーで、自他ともに認める職人肌。とにかくコントロール能力がズバ抜けていて、ゲージの移動スピードが遅いのが特徴だ。

武野 豊茂
日本出身のゴルファーで、パットの達人。能力全体こそ平均よりやや劣るものの、ひとたびグリーンにのせればこのキャラの独壇場である。

ジョージー・スナイパー
アメリカ出身の大型新人ゴルファー。パワー、テクニックともに平均的な力を持っているので、ソツのないプレイができるキャラといえるぞ。

フランク・アダムス
オーストラリア出身のベテランゴルファー。パワーは６人中でもっとも低いが、リカバリーのテクは最高値。ラフやバンカーに強いキャラ。

フェルナンド・アルメイダ
ブラジル出身のパワーゴルファー。ボールの飛距離がすさまじく、ティショットで最高330Ｙを記録できるほど。ゴーカイなプレイがしたい人向け。

© 1996 NAZCA CORPORATION

対戦麻雀ファイナルロマンスR

ミニスカートの元気なキャラが多いのがよいですね

●ビデオシステム
●稼働中
●通信対戦麻雀
●2人同時プレイ可能

前半3人のキャラを攻略だ!

早くも人気沸騰の第2弾「ファイナルロマンスR」は、5人のリアルなアニメーションとかわいいボイスがウリ。対戦モードに追加された挑発モードは面白いけど使い過ぎに注意、逆の立場になってみれば嫌なものだものね。対CPU戦は、りな→美夏→ケイト→涼子→明日香の順序で出現。今回は前半の3人のキャラのグラフィックと攻略法を紹介だ。ところでみんなは、オリジナルグッズのキャペーンが実施されているのは知っているかな？ 詳しくはゲームが置いてあるお店で確認してね。

15歳、魚座、身長155cm。B78・W56・H80。声はこおろぎさとみ。

小泉りな

いわゆるロリっ娘・りなちゃんは、制服姿でご登場。ぬいぐるみがいっぱいの部屋のベッドで挑発されると、まいります。だって君15歳でしょ（笑）。

ファイナルロマンスシリーズは、和がれば脱いでくれるので、とにかく早和がりなのですが、持ち点を全部奪ってしまえば一気に脱いでくれるので、満貫以上狙うのも1つの手。

藤崎美夏

17歳、獅子座、身長160cm。B82・W63・H88とやや安産タイプかな。声は草地章江。

役満和がっていいかしら

最初の難敵は美夏ちゃん。報復システムなのかもしれないけど、かなりの確率で役満級を和がってくる。けれども通常は、面前での手作りが基本らしいので、チマチマと和がって撃退しよう。

メガネ編

視力は分からないけど、バストはBカップの美夏ちゃん。さらっとメガネをはずすしぐさが涙モノ。夕焼けもキレイ。

ブルマ編

バレーボール部といえばブルマです。某大のセンセイも愛したアレっす。よってパンツのカットはナシね。

ケイトヤマムラ

Let'sマージャン♥

17歳、乙女座、身長165cm。B85・W58・H89、足がキレイ。声は松井菜桜子。

タータンチェックのミニスカ制服姿がチャーミングなケイトちゃんは、チアリーディング部所属。いやいや彼女がまた強敵、「ワァンダホゥー」とこれまたよく和がる。やっぱりパツキンはいいね。

入手アイテム

闘牌神社のお守りは、役満積み込みアイテム。

©VIDEO SYSTEM 1995／すぎやま現象

スムーズかつ美麗な256色アニメーション!!

残るはあと2人だ、ガッツだぜ!!

プレイヤーの持ち点が0になると、対戦相手は服を全部着てしまうので、いちからやり直し状態。後半はアイテム使用で一気にカタをつけよう。

速水涼子

新体操部のカットは一瞬なので見逃さないように、レオタードを脱ぐ時のお尻がかわいいぞ。

千堂明日香

お嬢様らしいしぐさでブラウスを脱ぐカットが生ツバもの。ウエストも細くスタイル抜群。

BATTLE GAREGGA（バトルガレッガ）

基本的な操作系をご紹介！　さっそくマスターせよっ

- ●エイティング／ライジング
- ●稼働中
- ●シューティング
- ●２人同時プレイ可能

オプションの使い方が命！のニュータイプシューティング

オプションを使いこなせないとクリアは難しいぞ。

「魔法大作戦」でおなじみのライジングが贈る最新作「バトルガレッガ」。本作の最大のウリとなっているのが、このちょっと特殊な「オプションの使い方」だ。これまでの作品では「オプションの攻撃方向は変えられない」ってのがジョーシキだったけど、本作ではなんとボタン１つでフォーメーションを自在に組むことができるようになったのだ。右にその一例を紹介しているので参考にしてね。

アイテムで自機を強化

パワーアップはやはりアイテムで。ちなみにこれはオプションを増やすアイテムだ。

こんなフォーメーションもあるよ

REAR

通常のワイドからCボタンを押すと、このショットになる。後方の攻撃が中心なので、使える場所はおのずと限られてくるだろう。

FRONT

REARからCボタンを1回押すと、このショットになる。前方の敵に強くなるので、ボス戦などのカタいヤツに有効だ。

ROLLING

FRONTから1回押すと、このショットになる。回転しているスキ間を攻撃されるとイタいが、ザコをバカスカ撃ち落とせるのは魅力。

REVERCE

ROLLINGから1回押すと、このショットになる。自機の進行方向の反対側を攻撃してくれるので、スキができにくい。

選べる機体は4タイプ、ボムの種類で決めちゃおう！

機体によってボムが異なる

用意された４つの機体はどれも個性的。中でもボム（スペシャルウェポン）は戦闘機によってその長所が大きく違うので、よ～く考えて自分の戦法や性格に合った機体を選ぼう。

G-1010 シルバーソード

スピードと攻撃力のバランスがとれた機体。ボムも爆風がブワッと広がるタイプなので、安全地帯も大きく作れそう。初心者向けだ。

G-130 グラスホッパー

とにかく前方へのショットが強い機体。ボムも前方へガンガンとタマを撃つタイプのものなので、ボス戦ではイチバン頼りになりそう。

G-1026 フライングバロン

４機中最もスピードが速い機体。ボムは相手をオートで追尾するホーミングなので、狙いを付けなくてもＯＫだ。タマ避け命の人はぜひこの機体でプレイすることをオススメするぞ。

G-913 ワイルドスネイル

スピードは遅いが、攻撃力はピカイチ。ボムもある程度まで敵をサーチしてくれるので、移動力さえ気にならなければオススメできる。

押さえておきたい ボムの２つの特性

１．完全無敵ではない

これまでのシューティングなら「ボム＝無敵」は当たり前だったけど、本作では出た瞬間だけ無敵だけど、敵のタマをツブす（消す）効果しか持っていない。無敵をアテにしてボムを使ってはダメだぞ。

２．ストック途中でも使用可能

ボムアイテムを取り続けることで、ボムのストックを増やす（レベルアップする）ことができるぞ。ピンチの時は集めている途中でも使えるけど、パーフェクト版(40個)よりも威力は低く（レベルが低いまま）、消せるタマも少ないので注意が必要だ。

Ⓒ EIGHTING Ⓒ 1996 RAIZING

今回は4面までのステージ&ボスを紹介だ!

STAGE 1 -VALLEY-

ステージ1は鉱山地帯が舞台。登場する敵もまだ弱いので、オプションの使い方をここで練習しておこう。上級者はメインショットとオプションのパワーアップ、そしてボムのストック集めだ。

このゲームのボスはどれもデカイので、タマが面白いように当たるぞ。とにかくバカスカ撃ちまくれっ!!

BOSS

NOSE LAVGGHIN
(ノーズラフィン)

このボスの攻撃パターンは2つ。まずは全方向にタマを散らして撃ってくる。その後に中央の主砲からミサイルを放つが、どちらもスキマが大きいのでカンタンに避けられるだろう。ボムを使わずにクリアすべし。

STAGE 2 -PLATEAU-

ステージ2は、敵軍に襲われた高山都市を救うというミッション。ところどころに出てくる大型の敵(中ボスか?)の攻撃はヤッカイなので、見つけしだい集中砲火を浴びせてやろう。

カミナリ以外にも、こんな全体攻撃を仕掛けてくる。さぁ反撃開始だ!

シャレにならないバチバチくん攻撃(笑)。写真のようにハシに避難!

BOSS

MAD BALL
(マッドボール)

このボスは、3パターンの攻撃方法を持っている。中でもカミナリ攻撃は画面中央にノホホンといると確実に死ぬので、右か左のハシにピッタリとくっついていよう。特に、ボスのまヨコがオススメの安全地帯だ。

STAGE 3 -FACTORY-

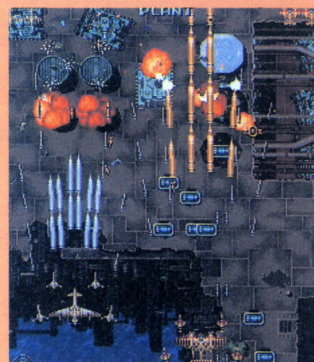
FACTORYの名が示すとおり、工業地帯が舞台。ここのザコでやっかいなのは戦闘ヘリ。戦闘機と違って動きが予測しにくいので、サイドやバックに回り込まれると苦戦するぞ。

タマ同士のスキマも少なく避けづらい。危ない時はボムを使おう。

ハシにいたって安全じゃない。ミサイルはようしゃなく飛んでくるぞ。

BOSS

EARTH CRISIS
(アースクライシス)

攻撃は3段階。まずは全体的にパーツとタマをばらまく。そして、前方にタマを集中させたあと、サイドからミサイルを放ってくる。このミサイルがクセモノで、ある程度こちらに狙いを定めて襲ってくるのだ。

STAGE 4 -PLANT-

このステージは優雅に(?)海の旅。このあたりから地上の敵も増え攻撃も激しくなってくるが、その分、アイテムも手に入りやすい。ヤバそうになったら、ストック途中でもボムを使おう。

合体の前とあとでは攻撃パターンが変わる。両方を覚える必要はないが、せめて合体後くらいはマスターしよう。

BOSS

SATANIC SURFER
(サタニックサーファー)

このボスの最大の特徴は〝合体〟することで、紹介している写真は合体後のもの。特に注意すべき攻撃は前方に速射されるバルカン。弾速が速く、スキマもないので、正面にいたらボムを使ってもアウトだぞ。

E雀ハイスクール

女子高生との幸せなひとときを楽しむ麻雀が登場!!

●セイブ開発
●４月発売予定
●麻雀

スポーツGAL６人と麻雀しましょ♥

カワE雀

結城 葵

早坂きいろ

小田切紅緒

これぞ欲望３原色!

「雷電」シリーズでおなじみの、セイブ開発が麻雀ゲームをリリース。前作「とってもＥ雀」「グッとＥ雀」はともに91年だから、実に５年ぶりだ。ゲームは６人の美少女たちと麻雀で対戦。３回勝つと次のステージに進むことができる。ステージの合間にイカサマアイテムを購入することも可能。前半の３人には色にちなんだ名前がつけられている。紅緒は、ややがさつだが、テニス部に憧れの君がいる。きいろは陽気なＯ型気質、スポーツ万能だが成績は今ひとつ。葵は真面目で少々気が弱い。

リーチするよ

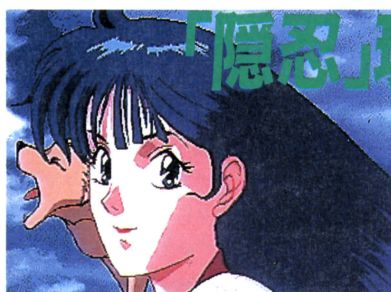
元気な紅緒ちゃんの先制リーチ。こっちもテンパイだ。

アイテム豊富

見るだけでも楽しいアイテムが目白押し。避雷針って?

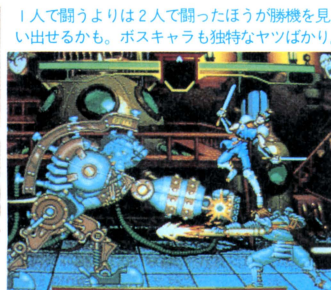
隠忍(ONI) THE NINJA MASTER

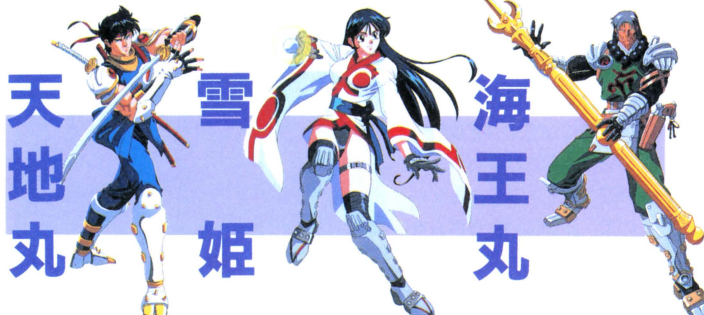
ゲームボーイ、スーファミでおなじみのONIシリーズが格闘ゲームに!

●バンプレスト
●稼働中
●格闘アクション
●２人同時プレイ可能

「隠忍」現る! ２人の協力プレイがポイント

ゲームボーイとスーファミではRPGとして発売されていた同シリーズが、格闘アクションとして登場。主人公プレイヤーは天地丸、雪姫、海王丸の３人で、それぞれがパワーゲージをためることにより変身可能。必殺技が炸裂するぞ!

また、２人で協力しながら敵を倒すというシステムが導入されているので、１人で勝てない時には友達に協力してもらうのもいいかも。和風の世界観で統一されたステージも独特だ。

ステージ数は全６ステージ。世界中のいろいろな場所と時を設定した舞台になっているぞ。

１人で闘うよりは２人で闘ったほうが勝機を見い出せるかも。ボスキャラも独特なヤツばかり。

超必殺技炸裂!!

変身は超必殺技を出す時に行われる。右は天地丸が変身した姿だ。

Ⓒ 1996 SEIBU KAIHATSU INC. ※「Ｅ雀ハイスクール」の画面は開発中のものです。「隠忍」Ⓒパンドラボックス ⒸBANPREST 1995

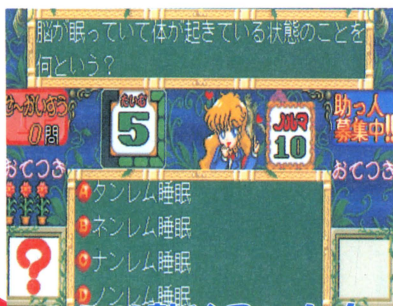
クイズ 彼女が?(ハテナ)に着がえたら

高校が舞台の「ハイスクール脱ぎものクイズ」登場!!

- アイマックス
- 4月登場予定
- クイズ
- 2人協力プレイ可能

自分好みのシチュエーションを設定できる「着せかえ」シリーズでおなじみのアイマックスが、今度は脱衣ものクイズゲームを登場させるぞ。今回も選択できる女の子は3人。それぞれに制服、ふだん着、アルバイト先のユニフォームの3種類の衣装を着せよう。さらに今回見逃せないのが、なんと女の子たちのバストサイズを2サイズから選択可能、という点。本当の意味で(?)プレイヤーの好みを反映させられるようにしよう、とのアイマックスのこだわりが、ビシビシ伝わってくる感じだ。社内のブレーンで鋭意制作したという難問に挑戦して、キミもムフフ♡なグラフィックを楽しもう!

女の子は3人から選べるのだ♥

ズラリ勢ぞろいした難問奇問にチャレンジ!!

ファーストフード風のアルバイト制服など、なかなかそそるものがあるのでないかと……。

バストサイズまで選択!!

ドーンと成熟した魅力を取るか、マニアックにロリータ路線を選択するか…このあたり、けっこう趣味が出そう!?

うっひょ〜っ!!

わくわく7

何だか愉快なキャラたちの、ほのぼの格闘ゲーだっ!!

- サンソフト
- 登場時期未定
- 格闘アクション
- 2人対戦プレイ可能

7つの「わくわくボール」を集めること…それが目的

冒険好きの中学生、爆皇 雷(ばくおう らい)はじめ、架空の街わくわくタウンに住む愉快な連中が繰り広げる対戦格闘、それがサンソフトの新作「わくわく7」。ポテッとした体つきもかわいい森の生き物〝まるるん〟や、何だかへんてこな形の機動戦車〝ポリタンクZ〟など、登場キャラに共通するどこかほのぼのしたテイストが魅力だ。

●ストーリー●

わくわくシティのわくわく公園に眠る伝説がある。
それは、7つのわくわくボールを集めれば何でも願いがかなう、というものだった。
そして……。ひょんなことからその1つを手に入れた者たちの闘いが、いま始まる!

格闘ゲームとして、派手な必殺技ももちろん登場するぞ。

わくわくキャラクターと呼ばれる登場人物たちは、7歳の女の子や森の生き物まるるんをはじめ、なんと近所の子どもたちにいじめられているという警察犬の徳川ハム助など、かわいらしいタッチの連中が多い。なんだか彼らを格闘させるなんて、かわいそうで申し訳ないような気分になっちゃうのだ。

かわいい顔に似合わず、右側で飛び蹴りをくわえているのが、まるるんなのだ。

かなりエレキな感じの必殺技が炸裂した瞬間らしい。こいつはかなりききそうだ。

おお〜っ、まるるんって歯をむき出しにするとかなり怖い……。

© 1996 I'MAX ALL RIGHTS RESERVED. © 1966 SUNSOFT

マジカルドロップ2

NEO・GEOで、出るんだほーん

●データイースト
●登場時期未定
●パズルゲーム
●MVS

新キャラ・新モードでさらにマジカル★

女性ゲーマーから圧倒的な支持を得ている「マジカルドロップ」が、システムはそのままに再登場。多種多様な特殊玉や、使用可能キャラも増えさらにヒートアップ！ モードも2人対戦可能の〈ストーリーモード〉や、積みきるまで遊び続けられる〈ひたすらモード〉、時間制限内に玉を消す〈ひらめきモード〉の3つになったぞ。NEO・GEO対応ということだから、ほしいって人も多いんじゃないかな。とにかくみんなの前にお目見えする日は、もうすぐざますぅ～。

XXI The WORLD
前回のボスキャラ、3つ目の女神、ワールドが、今回は使用可能になった。

0 The FOOL
前回も登場していたフールー。実は前作のフールの弟なんだそうだ。

XI The JUSTICE
鎧姿が勇ましい彼女は、今回新たに登場するジャスティス。負けず嫌いの明るい女の子だ。

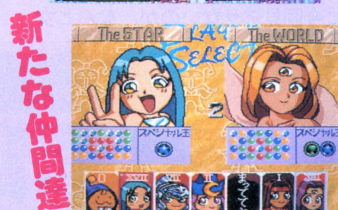
前作とはちょっと絵柄が違っているのが分かるかな。

玉の吸い込み時間が早くなった。分かんない？

かわいくも熾烈な闘いが、また始まるのだ。

モードセレクト

新たな仲間達

さらにゆかいに

ストームブレード

ビスコ初の本格リアルシューティング登場!!

●ビスコ
●4月登場予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能

反乱軍が武装蜂起！ 影の空軍「ストーム・ブレード」出動せよ!!

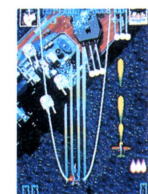
現用兵器を多数出現させたリアルな戦闘シーンがウリの本格シューティング、それが「ストームブレード」だ。それぞれ特徴豊かなF-14、MIG-29、ハリアー、零戦改の4種類の戦闘機に乗り込んで、全6ステージからなるミッションをクリアしよう。各キャラクターごとに変化するエンディングも見どころのひとつだ。

自機は4タイプから選択可能!!

警告だ！ この先にはいったいどんな敵が……!?

敵空母、発見!!

こ、こいつはミッション4のボス、空母「ルーズベルト」だぁ!!

自機のショットは4段階にパワーアップ！ こいつの力を見てくれ。

B-2ステルス超爆撃機出現!!

夜間都市上空の戦闘に、まるで黒いボディの怪鳥のように現れる!!

オレが天下のラッキー・ストライカー様だ！

主役格のこいつはとにかく元気で能天気、という設定だ。

© 1996 DATA EAST CORP.／Copyright © 1995,RUSS LTD. © 1996 VISCO CORPORATION.

だい好キッス

学園恋愛物語！　好きなあの子に……告白!!

●コナミ
●3月登場予定
●クイズゲーム
●2人同時プレイ可能

ミニゲームやクイズがいっぱい♥

みんなでワイワイいいながら遊ぶと楽しいパーティータイプのゲームだ。8人のクラスメートのなかから自分のキャラクターを1人選び、アタックする相手キャラクターを選んだらスタート！　ミニゲームをプレイするたびに♥（ハート）をいくつか獲得していくぞ。当然ゲームを無事クリアできたら、♥の数はアップ！　そして13のゲームをクリアしたら、いよいよ卒業式だ。

たくさんの♥をもって、好きなあの子に告白してみようぜ。

STORY

とある高校でのお話。3年生に進級した君たちに残された時間はあと1年だ。絶対ステキな恋がしたい！

というわけで、とりあえずクラスメートからアタック開始。数々のイベントをミニゲームという形でクリアしていき、愛しのあの子を♥でいっぱいにしよう。卒業式の日に運命の告白が待っているよ。

ちなみに、恋する相手は男でも女でもOKだ。

三角関係発生！

相手を選んでミニゲーム。そのときに三角関係発生！

プレイヤー同士やCPUキャラとの間で、短い三角関係ゲームが始まるぞ。

学園生活にちなんだイベント満載！

学園生活の流れのなかで、いろいろなミニゲームとクイズに挑戦していくことになる。アクション系のミニゲームが5つ。クイズ系が4つ。そして期末テストのクイズが科目別に4つあるぞ。

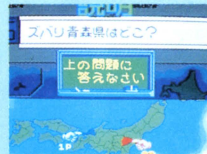
そのほかに、ちょっとお楽しみのボーナスゲームもあるよ。

あのコと二人三脚

体育大会で二人三脚。タイミング勝負のゲームだ。ビリになったらアウトだぞ。

ディスコでダンス！

おねーさんの手本どおりに入力するゲーム。ノルマは3問。ライフは2コだ。

地理テスト

出題された問題の答を日本地図の中から県単位で指し示すクイズ。ノルマは3問。

ヴァケーションチャート

2択のチャートを答えよう。相手の水着姿と晴れ着姿が拝めるぞ。

ボーナスゲーム！

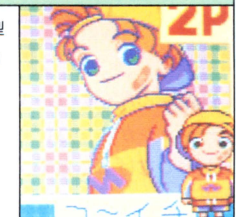
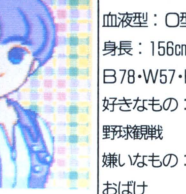
8人のクラスメート大紹介！

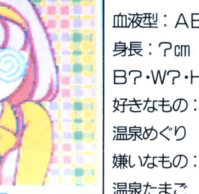
ここで紹介する8人がレギュラーメンバーだが、隠しキャラとして先生4人も登場するぞ。通常ではアタックできないが、実は……!?

カラオケ大好き少女　あさか
血液型：B型
身長：162cm
B85・W58・H88
好きなもの：チゲ鍋
嫌いなもの：門限

ギタリスト　ヨシキ
血液型：AB型
身長：168cm
体重：65kg
好きなもの：マドレーヌ
嫌いなもの：ゴキブリ

手芸が趣味のマヌカンギャル　しずか
血液型：A型
身長：166cm
B83・W56・H85
好きなもの：おじさま
嫌いなもの：おやじ

スケボー少年　コーイチ
血液型：O型
身長：170cm
体重：61kg
好きなもの：犬
嫌いなもの：犬のフン

スポーツ大好き少女　みほ
血液型：O型
身長：156cm
B78・W57・H80
好きなもの：野球観戦
嫌いなもの：おばけ

剣道を嗜む日本男児　マサト
血液型：A型
身長：172cm
体重：62kg
好きなもの：時代劇
嫌いなもの：トレンディドラマ

本が好きな文学少女　さえ
血液型：AB型
身長：?cm
B?・W?・H?
好きなもの：温泉めぐり
嫌いなもの：温泉たまご

ゲーマー少年　タクヤ
血液型：B型
身長：165cm
体重：58kg
好きなもの：珍しいもの
嫌いなもの：スギ花粉

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

●SNK ●発売中 ●格闘アクション ●MVS、NEO・GEO、NEO・GEO CD

リアルバウト餓狼伝説

巷で、いま一番面白いと評判の「リアルバウト餓狼伝説」。常にウワサにのぼる〝隠しキャラ〟と〝隠し技〟のうち、隠し技のみが存在することが発覚したのだ。しかも、この物語の主人公ともいうべきギースにのみ。まずはその出し方を公開するぞ。次に、各キャラごとの、勝つための2つの戦法と、SNK公式のコンビネーションアタック表を一挙公開。アーケードのみならず、家庭用も発売され、対戦熱もさらに盛り上がることだろう。また、全キャラクターの、最強ともいうべき連続・連携技をも添えておくことにする。さて、最強キャラは、一体だれになるのだろうか？

ギースだけに隠された最終奥義！

ギースに最終奥義が隠されていたぞ。その名も〝デッドリーレイブ〟。これは「龍虎の拳2」に登場した若きギースが使った乱舞系の技なのだ。しかし、この技にはいくつかの問題点がある。

1:近距離でないと全部当たらない。
2:破壊力が少ない。
3:入力が難しい。

の3つだ。入力の難しさについては、連打もしくは、慣れる以外に解決方法はないだろう。

コマンドを順番に入力しなければいけない。しかし、成功すると10ラッシュになる、すさまじい技だ。

①➡⬉⬇⬋⬅➡＋A

② －

③ A

④ B

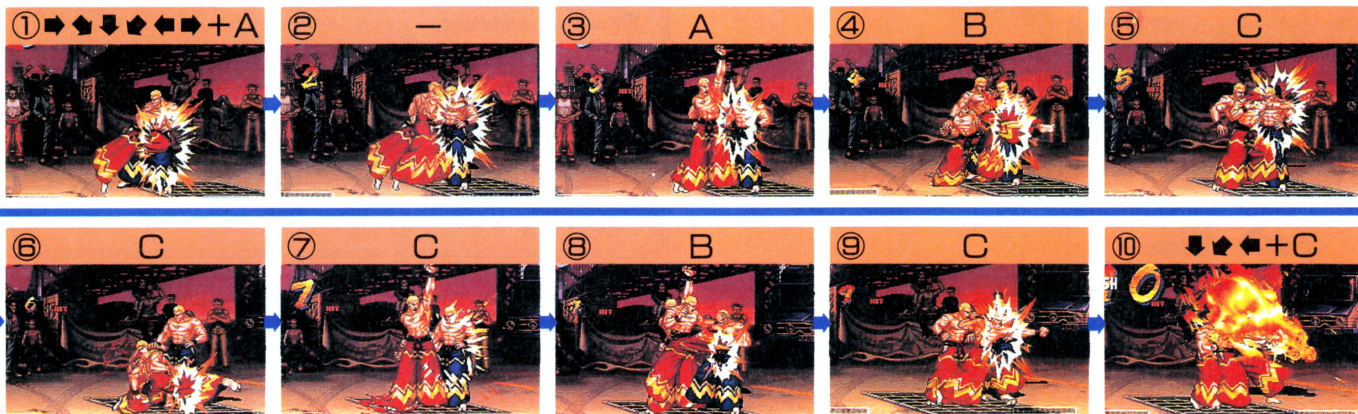
⑤ C

⑥ C

⑦ C

⑧ B

⑨ C

⑩ ⬇⬋⬅＋C

〝デッドリーレイブ〟はここからつなげ!!

近距離でA・C・C・Cのコンビネーションからつなげられる。ここからつなげることで、ダメージをより大きくすることができる。

A・C・C・Cからつなげるには、相手の対空攻撃のスキをつくしかないだろう。地上の攻撃のみで16ラッシュまで出すことが可能。

しゃがみB連打からつなげる。相手のスキなどに、比較的簡単に入れられる技なので、つなげるチャンスも多いはず。

しゃがみBは、非常に入りやすい。そこから立ちB、そしてデッドリーレイブという連係は、かなり入れるチャンスが多いはず。

ジャンプ攻撃からつなぐ。ジャンプCからつなげば、相手ののけぞりが長いのでラク。しかし、ジャンプCが当たればの話だが。

単純にジャンプ攻撃から。Cでジャンプしなければいけないが、Cが当たれば、あとはゆっくりと入力すればいいぞ。

ラインの向こうにいる相手を引き戻し、その技をキャンセルして入れる。入れるチャンスは多いが、間合いが離れると当たらないぞ。

相手をラインの向こうに飛ばし、それを引き戻してからGOだ。これもかなりチャンスが多いが、普通はレイジングストームを狙おう。

©SNK 1995 ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

コンビネーションアタックのメリットとデメリット

ラクに相手に大ダメージを与えられる〝コンビネーションアタック〟だが、これには、メリットとデメリットが存在する。それらすべてをよく理解してこそ、よりうまくコンビネーションアタックを使いこなすことができるのだ。ただ出すだけではいけないぞ。

キャラクターによって、コンビネーションの内容や効果などが、ずいぶん違うぞ。

メリットは……

コンビネーションアタックのメリットといえば、やはり、一発当たればより多くのダメージを与えられる、という点だろう。数々のコンビネーションの中から、攻撃回数が多いもの、最後に必殺技をつなげられるもの、オーバースウェーラインに相手を飛ばせるものと、いくつもの選択肢を使いこなせば、1パターンな闘いにならなくなり、気分もいい。基本的には、立ち状態からでないと入らないもののほうが、総合破壊力がある、という法則が感じられる。

A→B→Cという優先順位でのみ、攻撃が可能。しかし、ごくまれにBからAに戻すことができるキャラもいるのだ。

コンビネーションの最後をキャンセルして、必殺技につなげることができるものもある。

デメリットとは……

コンビネーションアタックには、補正という、ダメージを軽減させてしまう働きがある。多くの技のあとに超必殺技などをつなげても、超必殺技単体よりも威力が少なくなってしまう場合があるのだ。

とりあえず、ガードキャンセルは覚悟する必要がある。こりゃしょうがないね。

コンビネーションアタック＋必殺技

必殺技の手前までは、右と同じようにつないである。こちらは、最後の"闇 浴びせ蹴り"をコンビネーションからつないだダメージ。

必殺技のみ

こちらはコンビネーションを終了し、単体で"闇 浴びせ蹴り"を出したほう。キャラの名前を定規にしてみるとダメージの差が分かる。

コンビネーションを有効に使うには……

コンビネーションアタックは、攻めるために使うよりも、相手のスキにたたき込むほうがより確実に当たる。普段は通常技単体で攻め、スキの大きい対空技などを出したところに攻撃するのだ。また、ダメージの大きいコンビネーションアタックは、かなり入れにくい。

基本は、ダメージの多いコンビネーションアタック。Cの多い技などがオススメだ。

対空攻撃には、かなり大きなスキが発生する。そこを、いかに早くつけるかが重要だ。

さらに有効に使うには……

コンビネーションアタックの破壊力を最大に利用したいならば、ラインの向こうに飛ばすコンビネーションアタックを使おう。そうすることで、一度、補正がとけ、ライン攻撃から、新たに補正がかかるのだ。これでより大きなダメージが与えられるぞ。

ラインに飛ばした時点で、連続技補正がいったん切れる。そして、ライン攻撃から再び、加算される。

対COM戦キャラ出現リスト

対COM戦は、11人目が山崎、12人目がビリー、そして13人目がギースと、この3人は出現順序が決定している。それまでの10人は、右にある表の順番に出現するのだ。対戦相手を選べるので、秦弟や双角などは、早めに倒しておいたほうがいいぞ。

オススメはテリーから始めるパターン。キムなどは出さないほうがいい。

出現順
テリー・ボガード
ダック・キング
秦崇秀
ブルー・マリー
ジョー・東
望月双角
アンディ・ボガード
ボブ・ウィルソン
不知火舞
フランコ・バッシュ
キム・カッファン
秦崇雷
ホン・フゥ
テリーに戻る

コンビネーションアタックの2択攻撃を軸に攻めろ！

A（B）からCへとつながるコンビネーションアタックを使って、中段攻撃と下段攻撃の2択を軸に攻めていこう。相手がスウェーラインに逃げるなら、対オーバースウェー攻撃やラウンドウェイブで相手を追い詰め、パワーゲイザーやトリプルゲイザーで締めくくる。とにかく相手を追い詰めていくことが大切だ。対空技は、ライジングタックルとガードキャンセルパワーダンクで決まり。余裕があるなら、飛び込みからの連続技も狙いたいところ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

パワーウェイブなどで牽制したり、いきなりバーンナックルなどで突っ込んでもいいが、とにかく相手を転ばせ、前述の2択攻撃で相手を吹き飛ばしつつ、ステージの端まで相手を追い詰める。あとは、パワーダンク→パワーダンク、ラウンドウェイブ、バーンナックルなどで押していこう。

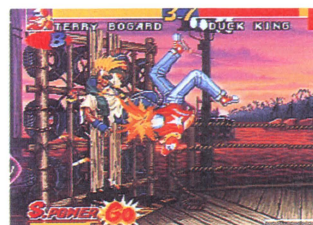
まずは相手を転ばせておいて、2択攻撃で相手を追い詰める。勝ちたいなら、これをしつこく繰り返していくしかない。

華麗さを求めるあなたは……

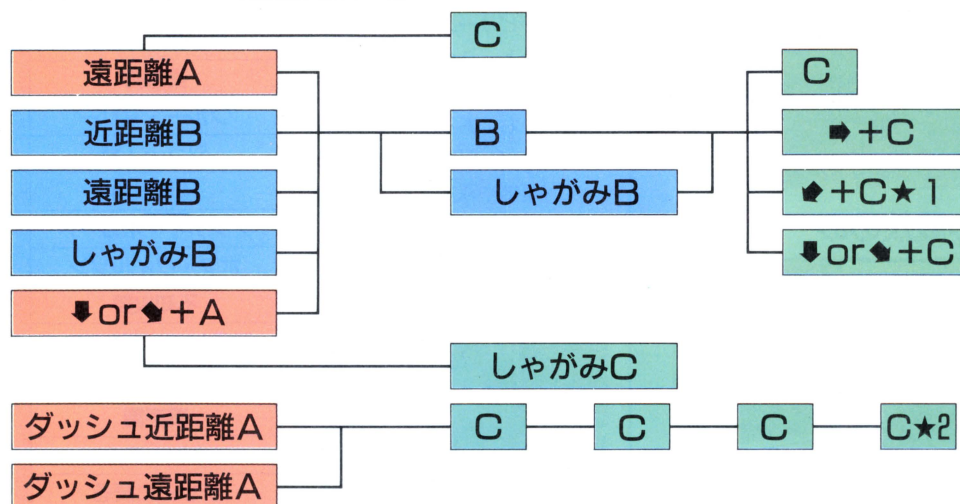
テリー使いの基本である、⬇＋C・パワーウェイブ（ラウンドウェイブ）などを使いつつ、バーンナックル→ライジングタックルや、飛び込みB→Cからのダッシュ A・C・C・Cをキャンセルしてパワーダンクなど、連続技をビシッと決めたい。近距離でいきなりパッシングスウェーを使うのも○。

ゲージがたまっているなら、対空技としてパワーゲイザーやトリプルゲイザーを使おう。見た目もいいしかなり強力だ。

連続技・連係技

⬋＋Cからのライジングタックルや、弱攻撃キャンセルパワーダンクなどが簡単かつ強力なテリー。パワーゲイザーは通常技をキャンセルしてはつながらないが、トリプルゲイザーはつながるので覚えておこう。それから、状況限定だが、ステージ端で相手が空中にいる時、バーンナックルやパワーゲイザーがヒットしたあと、ライジングタックルも入ることがある。

バーンナックルからライジングタックルにつながるのはかなりカッコイイ。ぜひ試してみよう。

成功の秘訣は、飛び込んでからすぐのダッシュにかかっている。難しいという人は、飛び込んだあとに⬇＋A（×2）Bでも可能。

コンビネーションアタック表

基本的には、A・B・Cという流れのコンビネーションが実用的。とくにラストはC（しゃがみガード不可）と⬇＋C（立ちガード不可）の使い分けをすると、相手はガードしにくいはずだ。⬇＋Cのほうは、ガードされたらキャンセルしてパワーウェイブ（ラウンドウェイブ）につなぐとフォローできる。

★1……ライジングタックルにつなげることができる。

★2……対オーバースウェー攻撃（D）をキャンセルし、トリプルゲイザーがつながる。

（編集部調べ）

飛翔拳からがすべての始まり！一気に斬り込むのが基本だ!!

アンディは、遠距離から飛翔拳を放ち、斬影拳で斬り込むのが基本。この戦法にバリエーションをいくつか加えていくと、次のものがある。1．いきなり強斬影拳。2．飛翔拳→弱斬影拳→強斬影拳。3．飛翔拳→弱斬斬拳→闇浴びせ蹴り→強斬影拳or飛翔拳。など、いろいろなバリエーションを組んでいくことができる。この他、途中でジャンプや、ダッシュジャンプ→振り向きから幻影不知火を出すのも有効なので、覚えておこう！

純粋に勝ちを求めるあなたは……

とにかく、幻影　不知火を極めよう。この技を有効に使うためには、めくりを狙っていくことだ、肝心のめくり方は、相手と重なるくらいの位置で弱攻撃を出し、それにキャンセルをかければＯＫ／もちろんダイレクトに出してもいいぞ。そのヒット後には、連続技につなごう。

幻影　不知火を効果的に使うことで、アンディの戦闘力は、飛躍的にアップすること間違いなし。気絶を誘える連続技も可能だ。

華麗さを求めるあなたは……

とりあえず、華麗に勝つには華麗な連続技をたたき込むのがグー。例えば、ジャンプC・↓＋B・↙＋Cキャンセル超裂破弾×α（3回まで可能）。↙＋Cから超裂破弾へつなぐには、↓＋Bまでレバーを↓に入れっぱなしで、一瞬↙と同時にC。そのあと↓↘→B＋CでOKだ。

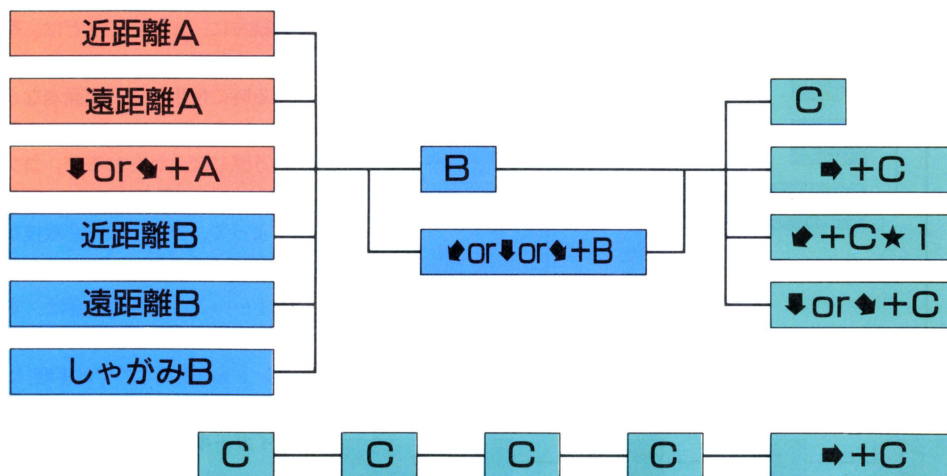
超裂破弾のコマンド受付時間を利用して、連続技をたたき込めるように練習すること。超裂破弾の連続ヒットはかなり爽快だぞ。

連続技・連係技

右で紹介している連続技は、潜在能力がからんでいるため、使う機会は少ないが威力は高いので、ぜひ狙ってみよう。また、斬影　裂破を超裂破弾に変えてもいいぞ。その場合、最後の昇龍弾は当たらない。他に、面白いものとしては、ジャンプの頂点付近で昇龍弾を当てると自分のほうが先に落ちるので、再び昇龍弾などで追い打ちをかけられるぞ（要画面端）。

幻影　不知火でスウェーラインに飛ばした敵は、対オーバースウェー攻撃をキャンセルして必殺技（斬影拳や超裂破弾）でＯＫ。

一瞬だけ↓のためを解除して、↙に入力するのに慣れを必要とするが、あとは何度もプレイして覚えるしかないだろう。

コンビネーションアタック表

使っていくコンビネーションアタックは、主に連続技につなぐためのものが多く、しゃがみＡorＢ・立ちＢorしゃがみＢ・↙＋Ｃもしくは、Ｂ×4・Ｃ以外、あまり使う機会がない。というより、これだけ使っていれば、十分実戦に耐えうるだけのバリエーションだということになる。

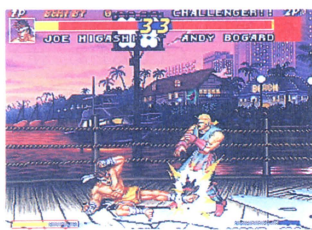
★1……空破弾・超裂破弾・昇龍弾につなげられる。

（編集部調べ）

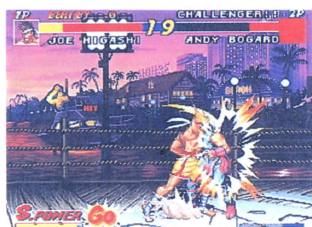
シリーズ最強の力を得たムエタイ男の攻撃はこうだ！

当初のジョーは、あまり強くないイメージを持たれていたが、機動力こそないものの、攻撃の柔軟さや、一発の強さなど、かなりいいスペックを備えていた。無敵時間の長い対空攻撃、避け攻撃で回避不能のハリケーンアッパーなどを有効に使えば、ほとんどのキャラクターと対等に闘うことも可能だろう。ただ1つの欠点は、スクリューアッパーが、オーバースウェーラインへの攻撃判定を持たないところだろうか。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

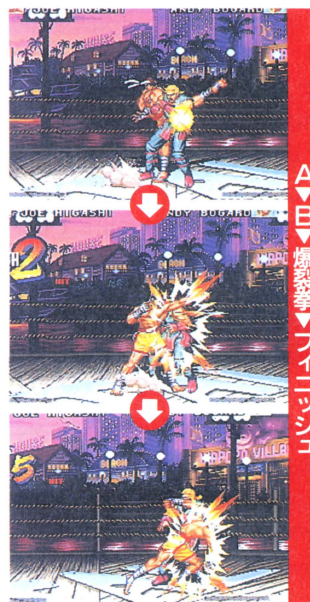
遠距離でハリケーンアッパーを出し、飛び越えてきた相手を↘＋Bのスライディングで迎撃する。相手がラインに逃げて近寄ろうとしたら、ライン攻撃から再びハリケーンアッパーで追いやる。または、ライン攻撃からスラッシュキック（C）で転ばして、振り出しに戻るという戦法がいい。

タイガーキックが当たらない距離へも対空攻撃として成り立つ。当たれば転ぶので、無理にタイガーキックにする必要はない。

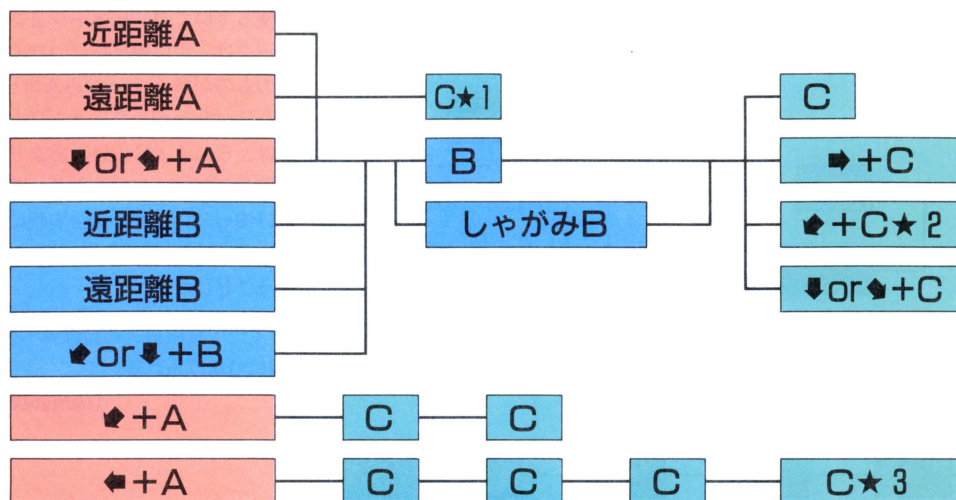
華麗さを求めるあなたは……

黄金のカカトからタイガーキック、A・B・↙＋Cキャンセルタイガーキック、←＋A・C・C・Cから爆裂拳フィニッシュまで、という、多くの連続・連係技を駆使し、相手に次の行動を悟られない闘い方をしよう。近距離でCキャンセルスクリューアッパーは、かなりひっかかってくれるハズ。

攻撃が当たったら、すぐにA連打するのだ。これだけで、ヒット回数やダメージが激増する。しかもリスクなし。

連続技・連係技

現在のジョーの連続・連係技で最もいいとされるのが、〝爆裂拳フィニッシュ〟だ。ここで問題なのが、フィニッシュのコマンドの入力。確実に↓からの入力をしないと、フィニッシュは出てくれないので注意だ。フィニッシュは、タイミングが遅れてしまっても、しゃがみガード不可なので、くらってくれることも少なくない。ジョー最大の必殺技だ。

近距離でC・ハリケーンアッパーが連続技に。画面端なら、ハリケーン・C・ハリケーンという、超強力なものも可能だ。

A・Bのコンビネーションが、かなり当たりやすいのでここからにした。A・C・C・Cからだと、確実にゲージ1本分のダメージ。

コンビネーションアタック表

A・B・↙＋CやA・C・C・Cは連続技に、A・B・Cなどは、遠距離や中距離から、移動しながら攻める時に使用する。画面端なら、A・C・C・Cも1・2・1・2発という感じで入れられるぞ。コンビネーションの最後のCのレバー入力によって、次につなぐ必殺技などが変化するのだ。

★1……ここ以外の場合は、すべてを爆裂拳にしたほうがいい。コマンドもA連打なのでお手軽。ヒット回数もかなり多い。★1のみ、タイガーキックしか入らない。

（編集部調べ）

待つよりは攻めて勝て！ ⬇＋Aからの連続技を常に狙おう!!

オールマイティに使える対空技に乏しいため、どちらかといえば攻めたほうが強い舞。遠距離からは花蝶扇やダッシュからの飛び込み、ダッシュC、⬇＋Cなどで牽制し、中距離からは遠距離Aと昇りジャンプ〜ムササビの舞、幻影　不知火などを駆使して相手を幻惑するように闘う。相手が転んだら、遠距離AやB・Cなどの中段技と、⬇＋Aからのコンビネーションや⬇＋Cを狙おう。対空技は、⬇＋C、陽炎の舞、立ちC、ジャンプCなどで。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

とにかく接近戦に持ち込むことを第一に考えよう。前述の基本戦略を軸に、ダッシュで近付くなどして、遠距離からでも、A(⬇＋A)や⬇＋Bからのコンビネーションアタックを狙っていくといい。相手の攻撃をガードするなりして間合いが離れそうなら、龍炎舞を使ってもいい。

間合いが多少離れても、連打のきく⬇＋Aなどからのコンビネーションアタックを狙う。当たればそのまま連続技、ガードなら龍炎舞。

華麗さを求めるあなたは……

昇りジャンプCをキャンセルしてのムササビの舞や幻影　不知火を駆使した攻撃に、さらに、小ジャンプで相手を飛び越しての振り向きからの攻撃を交ぜていくといいだろう。無敵対空技に迎撃されるリスクはあるが、⬇＋Aばかり出しているよりは、よっぽど見た目はいいはずだ。

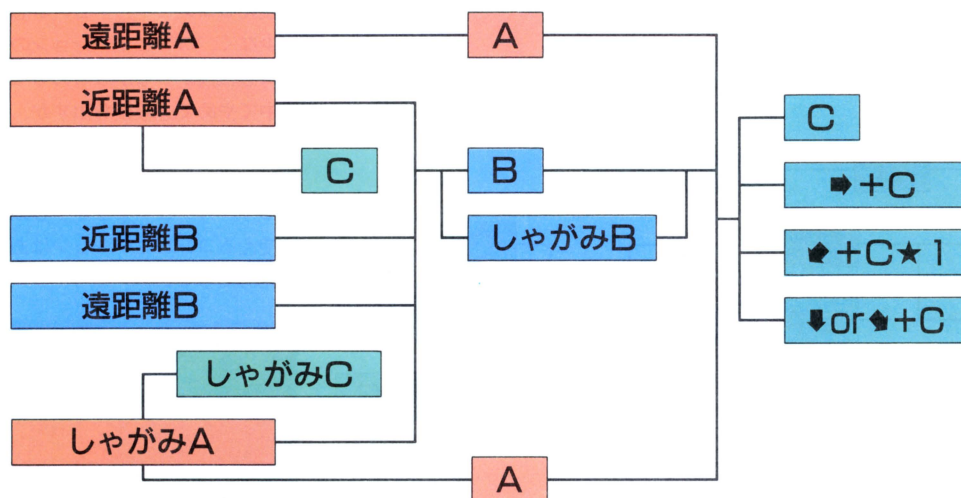
アンディと違い、せっかく幻影　不知火で相手をラインに押し出しても、強力な連続技はないようだ。ちょっとさみしいね。

連続技・連係技

AかBで始まるコンビネーションアタックを、弱攻撃を2〜3発ヒットさせてつなげていくだけで簡単に連続技になる舞。だが、あまりたくさん小技を当ててしまうと、肝心の必殺技が意外とつながりにくい。飛び込みC(キャンセルムササビの舞)・⬇＋A×α・A×2・必殺忍蜂などの必殺技につなげる連続技が安心して使える。ムササビの舞は難度が高いぞ。

弱攻撃は連打がきくので、そのまま連続技につなげやすい。だが、あまりヒットさせすぎると、そのあとに必殺技がつながらないぞ。

ムササビの舞までは簡単につながるが、そのあとの攻撃が当たりにくい相手もいる（背の低い秦兄弟など）ので、省略するのもいい。

コンビネーションアタック表

A、B、ともにすべての状態からコンビネーションアタックが始動可能。しかも、同じ技を連打しても次の技につながり、実際には通常技だけでも5〜7発ぐらいは連続技になる。使用頻度が高いものとしては、⬇＋AからのA（B）を経由したもの。ラストは⬋＋Cか⬇＋Cがいい。

★1……陽炎の舞がつながる。ただし、ヒット後の起き上がりで反撃されるので注意。

（編集部調べ）

長いリーチには、メリットとデメリットが！ どちらを取るか？

根棒にくらい判定があることは、前号で紹介したが、それでもそのリーチは、かなり驚異的な働きを示している。他のどのキャラクターよりも攻撃射程が長いので、棍棒のくらい判定も間合いとビリーの攻撃力を考えれば、さほど攻めなくともいいだろう。相手の攻めに対してのみに攻撃を出していけ。体力負けしている時は、判定がかなり強いジャンプCで飛び込めば、相手も反撃しにくいのだ。あとは棍棒を伸ばしておきましょう。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

待ち。そして、飛び込みは小ジャンプCのみ。これだけで勝てる。あとは、遠距離で中段三節棍を出してケズり、相手がジャンプ、もしくは画面端に押されたら、強襲飛翔棍を出そう。飛び道具技は、その場でラインに逃げて、そして戻ってくるだけでいい。とにかく待てば、メチャメチャ強い。

小ジャンプCの攻撃判定が非常に大きい。これだけで勝てるかも……というほどだ。かなりイヤがられるのは必至だけどね。

華麗さを求めるあなたは……

A・B・⬇⬊➡＋Cのコンビネーションを使って近寄る、やはり小ジャンプCから連続技といった攻撃だろう。避け攻撃のリーチも長いので、かなり使える。攻撃判定の強い技が多いので、自由に闘ってOKだ。中間距離や、相手の起き上がりにしゃがみCを出すと、意外によく当たる。

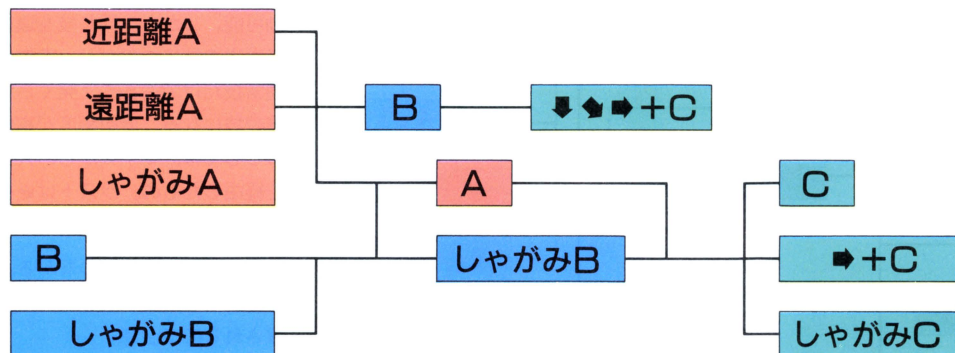
遠距離Cは、相手の足払いの上を通過し、本体を攻撃できる。こういった技を使うことも、華麗なプレイの条件だぞ。

連続技・連係技

基本はA・B・⬇⬊➡＋Cだ。超火炎旋風棍は、ラインに攻撃判定がなく、硬直も長いので、ライン移動から簡単に返されてしまう。使う場所は、相手の起き上がりに重ねるか、A・Bキャンセルの場合にしておこう。潜在能力が使える状態の時は、迷わず連続技に組み込もう。中段三節棍をたまる時間を体得しておくと、これも強力な連続技に使用可能になる。

破壊力はさほどではないが、ヒット回数が多いのと、相手に与える精神的ダメージの大きさでは、こいつに勝るものはなし!?

画面中央で当てるのはかなり難しい。ジャンプCのあと、1〜2歩前に歩いてからAをつなげる感覚。画面端なら簡単に入るぞ。

コンビネーションアタック表

使えるコンビネーションが意外に少なく、コンビネーションの最後に必殺技がつながるものもない。途中でやめて必殺技を出すか、思い切ってラインに飛ばして、引き戻し必殺技にもっていくのもいいだろう。A・B・⬇⬊➡＋C以外に使えるコンビネーションはあまり見あたらない。

攻撃力の高いCを多用する ギースの真髄はそこにあるぞ！

破壊力のあるA・C・Cのコンビネーションは攻撃射程が短く、かといって、しゃがみBのみを狙っても、うだつが上がりそうもない。体力が赤く点滅すれば、ラインレイジングストームも強力だが、そこまでがかなりきついだろう。基本をCにおき、当たったら御の字、ガードされたらキャンセル烈風拳を出しておくのがベスト。無理して当て身などを狙っていると、空ジャンプから連続技をくらってしまうこともあるので注意しよう。

純粋に勝ちを求めるあなたは……。

烈風拳は、出したあとのスキが非常に大きいので、ほぼ確実に反撃をくらう。常にジャンプから疾風拳で逃げ回っていれば、問題はないだろう。だが、これも、ラインを移動されると、着地に攻撃をくらってしまうが、烈風拳との併用で防げる。着地と同時に邪影拳で攻める必要はまったくない。

普段は、Cで撃つ必要があまり感じられない。A疾風拳で十分だろう。相手と近い間合いでジャンプしてしまったら、Dを押して出そう。

華麗さを求めるあなたは……

Cを出し、ガードされたら烈風拳、当たったらそのまま攻め続ける。飛び込みは、小ジャンプCかジャンプCを使い分けよう。そして、最も華麗なのが、ラインレイジングストームと、引き戻しデッドリーレイブだ。この2つを、ここぞという時に決められれば、精神的にも優位に立てるぞ。

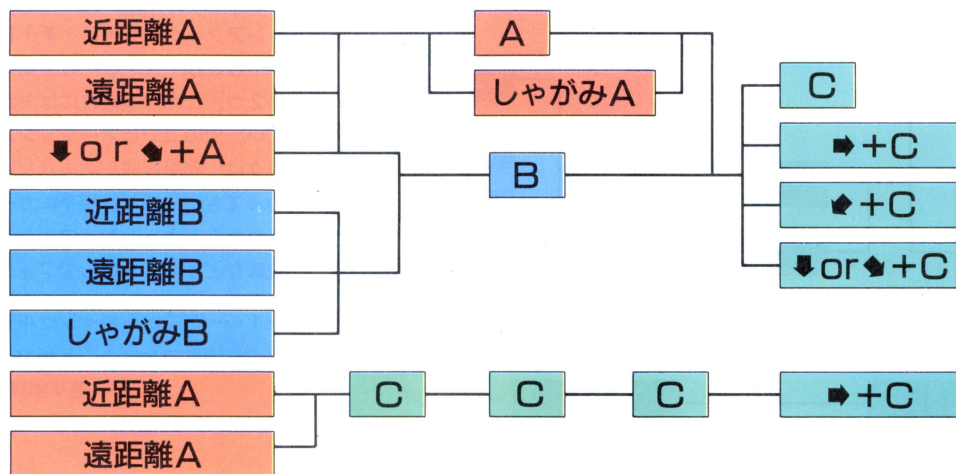
ガードされないとキャンセルできない。でも、当たったら、それはそれでダメージが大きく、なんの問題もないのでいい。

連続技・連係技

コンビネーションのあとに必殺技をつなぐことはできないが、相手を転ばしたあとに、ほとんどの場合、追い打ち攻撃を入れられる。A・B・Cや邪影拳のあとには、確実に追い打ちを入れよう。そして、体力が赤くなったらB・B・➡＋Cでラインに飛ばしてレイジングストームを、Pパワーが0Kなら、そのまま引き戻してデッドリーレイブを決めてしまえ。

雷光回し蹴りで相手を転ばしたら、すかさず追い打ち攻撃を。しゃがみB連打からCで回し蹴りになるぞ。多用したい技だ。

とにかくラインレイジングストームはできるようにしておきたい。これが使えなければ、ライン飛ばしコンビネーションは意味がない。

コンビネーションアタック表

ビリー同様、必殺技につなげられるコンビネーションがない。つなげるとしたら、A・C・Cの途中で烈風拳か邪影拳だ。邪影拳は、威力に関係なく、ガードされたスキが大きいので、常にCで出しておこう。そうすれば、当たった時の破壊力が大きい。しゃがみB連打も簡単なのでオススメ。

守りを重視して闘うか、それとも一気に攻めるか？

双角は、飛び道具（まきびし）で相手を追い詰めてからの飛び込みやダッシュからの連続技が強力だ。さらに、幻夢陣での奇襲も相手を押していくのには絶好の技。半面、憑依弾は中間距離での相手の足止めに使えるし、秘技雷落としは早めの対空技になる。ガードキャンセルでの破滅の炎も対空技になる。用途に応じて必要なものを使い分けることができれば、守りを重視してもそこそこいけるはずだ。堅実に闘い、時には奇策で相手を幻惑せよ！

純粋に勝ちを求めるあなたは……

やはり、飛び込みCからのA・B・⬋＋C・憑依弾を狙っていくのがメインになるだろう。１回でゲージを約１本程度奪い取るダメージを与えられるうえに、さらに相手を吹き飛ばして追い詰めることができるメリットもあるからだ。また、遠距離でまきびしを放ち、ダッシュで追いかける手もある。

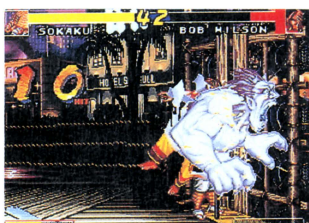
ガードの堅い相手には、弱攻撃をガードさせての鬼門陣も決めてやりたい。せっかくのコマンド投げ技を活用しない手はない。

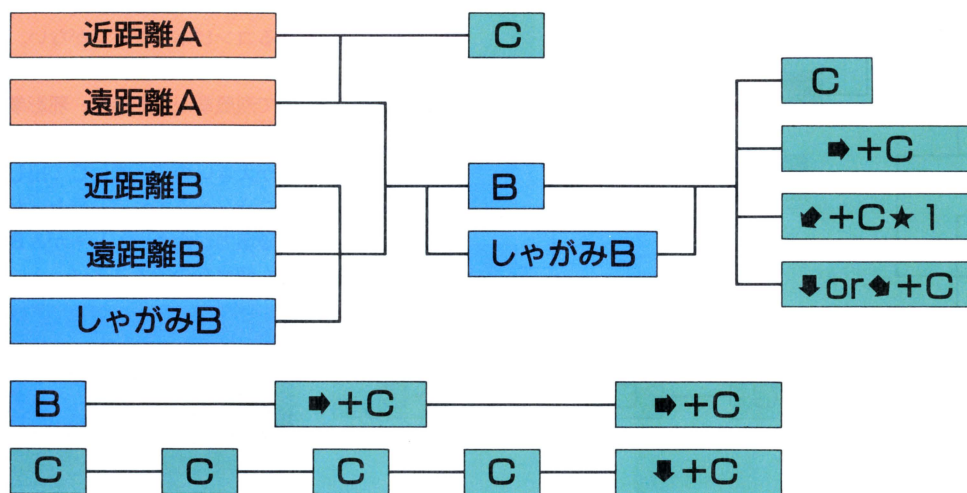
華麗さを求めるあなたは……

飛び込み攻撃からの連続技にバリエーションを持たせたいところ。空中振り向きからのC（大ジャンプ）は２段ヒットのうえ、当たればダッシュで間合いを詰めても通常技につなぐことが可能なので、ガンガン使ってかまわない。飛び道具を持つ相手には、幻夢陣を奇襲に使ってみるのも悪くない。

倒れた相手の上を飛び越して、振り向きざまにCを早めに当てると２ヒット。着地後の間合いはアバウトでも連続技に移行しやすい。

連続技・連係技

先ほどから紹介している飛び込みCからの憑依弾への連続技の他、もう１つ狙える多段ヒット連続技としては、C・C・C・Cというコンビネーションアタックの１部を使ったものがある。最後のCを邪棍舞でキャンセルすれば３ヒットは上乗せ可能。飛び込み攻撃は、遠距離まきびしからダッシュしても代用可能なので、相手がまきびしをくらうようならGO！

簡単かつ強力な連続技を持つ双角。１回でゲージ１本目はほとんどなくなってしまうほどのダメージを奪えるぞ。

まきびしをまいた時点でダッシュのコマンドを入力し、相手のヒットを確認したら速攻でコンビネーションアタックに移行する。

コンビネーションアタック表

接近戦で役に立つコンビネーションアタックは⬇＋B・⬇＋B・⬋＋CとC・C・C・C・⬇＋Cの２つ。これは連続技には欠かせない。他のコンビネーションアタックは、利用価値があまりないといってもいいほど。相手にガードされたら、キャンセルのかかるB攻撃などからまきびしでフォロー。

★１……ここからキャンセルすれば憑依弾につなげることができる。

（編集部調べ）

燃やして転ばせて削れ！
アクティブに動いて相手を圧倒!!

リーチ、攻撃力ともに平均的な力を持っているホンフゥ。必殺技にスキがないので、コンビネーションアタックを相手を固めるために使って、さらに必殺技で削るという闘い方が割と楽にできるはず。さらに、対空技としては制空烈火棍と九龍の読みを持っているため、攻め込んでくる相手に対しても、非常に反撃しやすい。待って良し、攻めても良しのキャラなのだ。あとは、攻撃パターンが単調になるのを防ぐことに気を付けて闘おう。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

必殺技の空振りや、飛び込み攻撃などを狙ってA・B・↘+Cキャンセル制空烈火棍を狙ってダメージを与える他は、電光石火の天、地をコンビネーションアタックのあとに相手の体力を削る闘いが有効。ゲージがたまっているなら、ガードキャンセル技を主体にして待ち、反撃オンリーでも良し。

制空烈火棍の性能に頼りきった闘い方でも、なんとかなってしまうのがホンフゥの強み。だが、最低でも相手にはガードさせよう。

華麗さを求めるあなたは……

積極的に九龍の読みを使っていこう。対空技としての使用は当然として、電光石火の天や地、制空烈火棍をガードさせたあとの着地後に出しておくといい。反撃の遅れた相手が引っかかりやすい連係だといえるだろう。あとは、爆発ゴローやカデンツァの嵐を連続技に組み込んでやるといいだろう。

反撃を誘っておいて、そこに九龍の読みを置いておくといい。待っている相手も、スキを見せると攻めてくる。そこをうまくつくのだ。

連続技・連係技

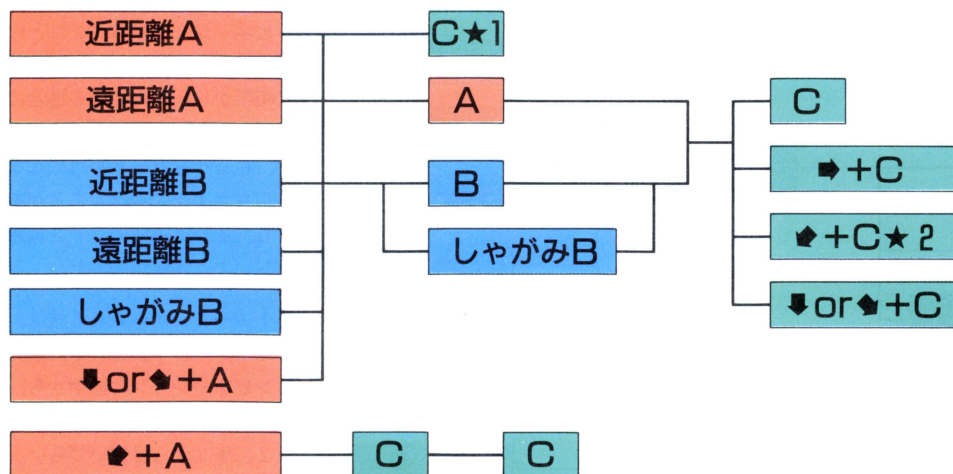
A・B・↘+Cで相手を浮かせてからの制空烈火棍以外は、電光石火の地を使って↓+A・B（連打してもかまわない）からヒットさせることができる。

飛び込みからの技の組み立ては、飛び込みC・A・Cキャンセル必殺技というのが最も安心して使えるコンビネーションだ。超必殺技と、潜在能力にもつながるぞ。ガンガン攻め込もう。

相手を浮かせてからの制空烈火棍が最も使いやすい。見た目も派手なうえに、体力をきっちり奪うことができるぞ。

潜在能力のコマンド入力が多少難しい程度だが、意外に使う機会が少ない潜在能力も、こうすれば実戦的に導入できる。

コンビネーションアタック表

始動技	2段目	3段目
近距離A／遠距離A／近距離B／遠距離B／しゃがみB／↓or↘+A	C★1	
近距離A／遠距離A／近距離B／遠距離B／しゃがみB／↓or↘+A	A	C／→+C／↘+C★2／↓or↘+C
近距離A／遠距離A／近距離B／遠距離B／しゃがみB／↓or↘+A	B	C／→+C／↘+C★2／↓or↘+C
近距離A／遠距離A／近距離B／遠距離B／しゃがみB／↓or↘+A	しゃがみB	C／→+C／↘+C★2／↓or↘+C
↘+A	C	C

基本的には、A・B・↘+Cで相手を浮かせるために使うか、途中でキャンセルして電光石火の天や地に使う。他に使えるコンビネーションとしては、A・C・Cがある。このコンビネーションのラストのCボタンでのキックは、中段攻撃技なので、相手がガードしにくい。しゃがみ待ち対策に。

★1……爆発ゴロー、カデンツァの嵐につなぐことが可能。

★2……この技をキャンセルして、制空烈火棍につながる。

（編集部調べ）

破壊力は抜群だが、機動力が若干低いところがネックになる？

これといって強力な技は見当たらない。ただ、C連打のコンビネーションだけが、ボブを支えているようだ。このCコンボから、いかに必殺技や超必殺技につなぐかが勝負のすべてといえるだろう。ライン攻撃も、奥ラインにはやや長いが、手前ラインには非常に短い。奥のラインに飛ばすコンビを使用するくらいなら、そのまま必殺技につなぐほうがかしこいぞ。超必殺技系のダメージにコンビネーションアタック補正がかかっている可能性アリ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

対空攻撃が弱いので、待っても勝ち目はない。かといって、攻めるには決め手がない。だが、しゃがみガード不可の技が多いので、C連打から必殺技などにつないでいくか、ただひたすらC連打コンビネーションを狙うか、その2つしかない。でも、それは、必殺技を含めると破壊力は絶大だ。

破壊力のあるC連打コンビネーションを多用するのだ。当たれば必殺技につないで、体力1ゲージ分を奪うことができるぞ。

華麗さを求めるあなたは……

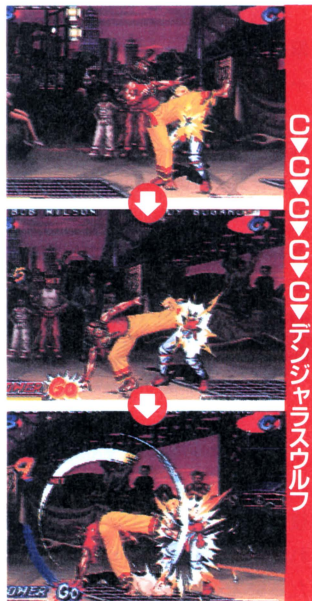
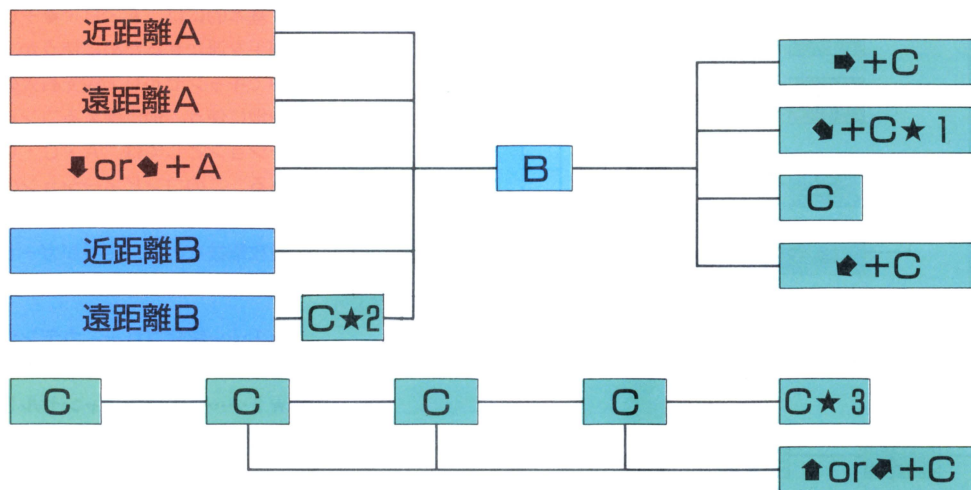
中距離で、バクチ気味にモンキーダンスを出したり、ワイルドウルフ・Cという連続攻撃を使ったりすると、効率よくダメージを与えることができる。だが、調子にのってC・デンジャラスウルフなどを出すと、ガードされたあげくに反撃！　なんてことになりかねない。確実性を持って挑もう。

ワイルドファングからは、しゃがみCがつながる。相手が立っていれば、モンキーダンスもつなげられるのだ。

連続技・連係技

中距離でA・B・Cコンビネーションは、攻撃判定が非常に強く、かなり使い道がある。ボブ最強の連続技のC連打は、最初のCのみ、2ヒットさせることができるが、そのあとをつないで、Cで6ヒットすると、最後の必殺技－特に超必殺技がつながりにくい。単純にC×5から超必殺技につなごう。通常時には、C×5・モンキーダンスがかなり安定していていいぞ。

A・B・Cコンビネーションは、中距離で威力を発揮する。A・Cにすることも可能。とにかく判定の強い技を使おう。

Cを5発入れ、そのあとにモンキーダンス、体力が赤くなっている場合はデンジャラスウルフにつなげていこう。

コンビネーションアタック表

C連打コンボと、A・B・Cコンビネーション以外、これといって光るものはない。C連打の最中に相手がしゃがんでいる場合には、↑+Cでボブサマーに変化させれば、しゃがみガード不可になる。もしもラインに飛ばすことがあっても、決して手前のラインに飛ばさないよう注意が必要だ。

★1……ここから入れる技は、ずばりモンキーダンス。それ以外は、コンビネーションの途中から、やはりモンキーダンス。
★2、★3からは使いづらい。
（編集部調べ）

申し分ない攻撃力とリーチ！弱点は、しゃがみの低いキャラ!?

まあ、なにをやっても強いヤツは強い。強いキャラは、誰が使っても強い。そんな、見本のようなフランコだ。リーチが長く、必殺技から通常技もつながり、しかも無限連続技まであるという。しかし、そんな彼にも、苦手とするものがある。それが、秦兄弟や女性キャラを代表とする〝しゃがむと低いキャラ〟なのだ。自分が高いだけに、連続技（ダブルコング）がつながらなかったりするぞ。そういう場合こそ、実力で勝利を勝ち取るのだ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

しゃがみ状態で待ち、しゃがみCからメテオタックル、ガードされたらしゃがみCから……を繰り返す。タックルが当たったら、メテオバックブローを出してCかB・B・Cでラインに飛ばす。これ以外に使う必要はない。ジャンプ攻撃はウェービングステップで逃げてしまえばOK。

メテオタックルが勝利のカギを握る。当たれば連続技に、ガードされたら繰り返して、十分に強いのだ。これだけでOKっよ。

華麗さを求めるあなたは……

このキャラに華麗さを求めるのも酷な（？）話。だが、何をやっても強いのだから、いろんな技を出してみよう。しかし、闘いにあまりコンビネーションを使わない、遠距離戦闘タイプなので、無理して近寄ると痛い目にあうかも。身長の低い相手には、しゃがみAを主体に攻撃するしかないだろう。

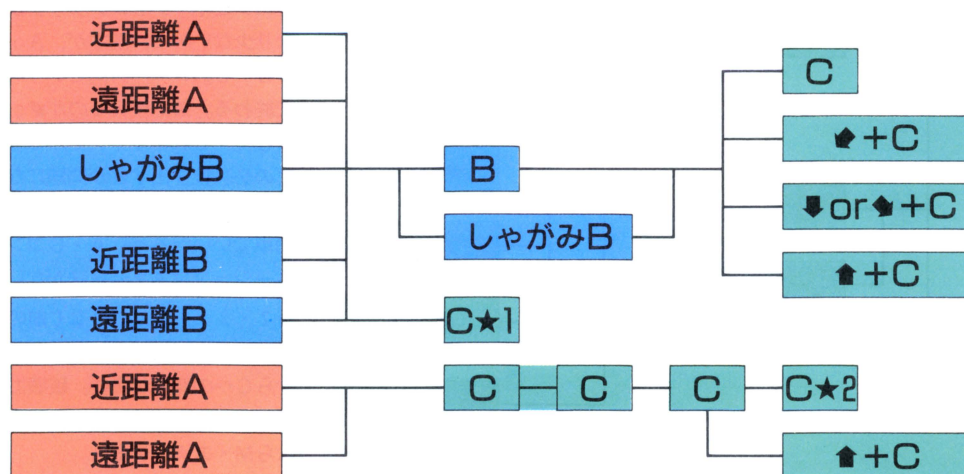
パワーバイシクルなどを使ってみるのも効果的。画面端では、パワーバイシクルも超強力な連続技に早変わりするぞ。

連続技・連係技

強すぎるがゆえに、あまり多くのコンビネーションを使用しない。使うとすれば、A・C・C・Cコンボの途中でダブルコング（A）か、A（B）・B・⬆＋Cでラインに飛ばすしゃがみガード不可コンビネーション。無理して浮かして必殺技を入れる必要はないのだ。B・B・⬆＋C・D・メテオタックル・バックブロー・B〜という超強力なものも確認されている。

相手の技のスキをついて、A・C・C・Cから必殺技につなごう。ダブルコングはAで出さないと連続技にはならない。

超強力連続技の一例。B・B・⬆＋C・D・メテオタックル・メテオバックブロー・B・Bという感じ。気絶確定だぞ。

コンビネーションアタック表

A（B）・B・⬆＋Cのライン飛ばし攻撃がしゃがみガード不可。A・C・C・Cキャンセルダブルコングが超ダメージ。その２つを覚えておけば、あとはとりあえず必要ないだろう。しゃがみガード不可のもので、相手が立っている場合は⬇方向＋Cに変更しよう。２択が簡単にできるのが強み。

★１……ここからダブルコングなどにつなげられるが、素直にB・⬆＋Cにもっていったほうがいい。
★２からは使用頻度が少ない。

（編集部調べ）

Cからの様々な攻撃の変化で相手を翻弄していくことが真髄！

あまり変化のないコンビネーションアタック、数は多いが、種類のない必殺技、キャンセルできない超必殺技&潜在能力と、いまいちピンとこない性能のマリー。遠距離から攻めるのか、近距離が得意なのか、分かっている人はいるのだろうか。ここで、使い込んだ感想をいえば、「コイツ、かなり強いのでは」という結論。どの距離で闘うかではなく、どの距離からでも得意な距離に持ち込めるという性能を秘めていたのだ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

相手が飛び道具を持っている場合は、それをスピンフォールで飛び越えてから近寄る。飛び道具を持っていない場合は、ストレートスライサーなどで攻撃して近寄る。近寄ったら近距離立ちCを出して（当てるorガード）、そこから右にある4択に持ち込めば、それだけで勝てるのだ。

Cからの選択肢が多いので、相手も混乱すること間違いなし。間合いによっては、スピンフォールで逆ガード攻撃になることもあり。

華麗さを求めるあなたは……

A・Bからの、Cのレバー入力で技を変化させ、相手がしゃがんでいる場合は、⬅+Cのしゃがみガード不可攻撃でラインに飛ばす。ジャンプやスピンフォールが当たったら、Cを出し、すぐに〝ため〟を開始、キャンセルストレートスライサーも強力だ。他の通常技はかなり弱いので不必要。

連続技ではないのが残念。だが、しゃがんでいる相手はなかなか反応できない。というのは、B・B・⬅+Cのコンビネーション。

連続技・連係技

マリーの強みは、C（中間距離）などからの4択だ。これを当てたあとの相手の行動に即座に反応できれば、下にある4つの技を使い分けよう。反応ができない場合は、どれか2つの2択でもいいだろう。最もいいのは、下にあるC使用技。ガードされても関係ないのだ。

ここからの選択

スピンフォール

打撃技だが、ガードされてもスキはほとんどない。

M・スパイダー

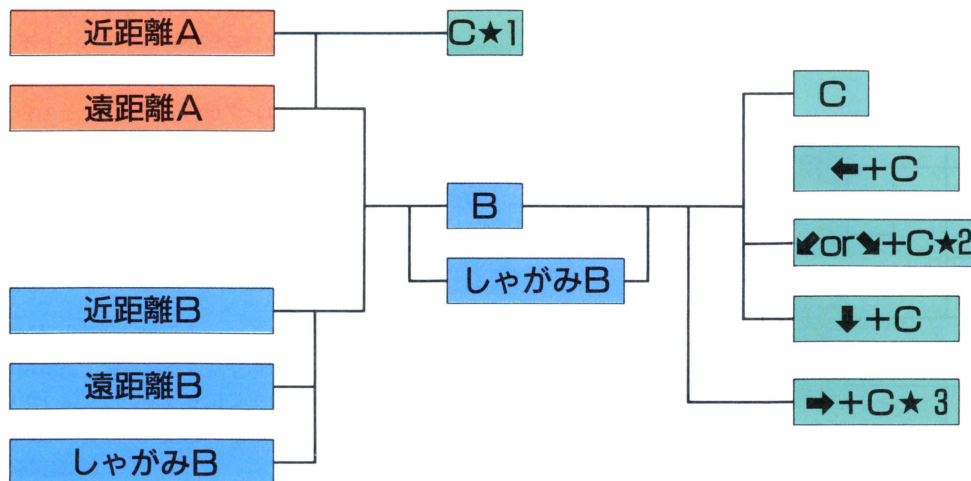
投げ技。入らない時は当たりもしないのだ。

ストレートスライサー

超強力な打撃技。ここからスタンファングがつながる。

M・クラブクラッチ

これも投げ技。ガードされるとスキが大きい。

コンビネーションアタック表

コンビネーションアタックがかなり少ないので、基本が、A orB・B・Cのレバー方向という考えで終わる。最も使えるのが⬋or⬊+Cで、これをキャンセルして、どの必殺技を出すかが問題になる。同じ系列でためのB orCの選択が簡単でいいだろう。A・Cコンビネーションはあまり意味がない。

★2・3……ここにつなぐ前のB攻撃を考えると、常にしゃがみBからCへの変化が重要。破壊力ならストレートスライサー。確実さならM・スナッチャー。

（編集部調べ）

悪人キャラだけに、なにをしても許されると信じて闘え！

山崎の最大のウリは、その破壊力にあるだろう。たしかにリーチも非常に長いが、技が遅すぎて、テリーのようにはいかない。だが、立ちAのリーチが意外と長く、また、どこからでも〝裁きの匕首（A）″をつなげることができる。この2つが、彼の破壊力の源なのだ。蛇使いだけで待ちに徹しないで、動き回って、判定の強い攻撃で攻めつつ、要所要所で確実に連続技を決めていけば、かなり強力なキャラクターになるぞ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

巷でよく見かける〝蛇使い一山崎″だが、たしかに、相手の攻撃射程の外から攻撃でき、伸ばした手にくらい判定もない。ためておいて、相手がジャンプしたら対空蛇使いに変化も可能。ラインに逃げたらAでキャンセルしてライン攻撃。飛び道具技は倍返し。この理論で完璧じゃないか？

攻撃射程が非常に長い蛇使い。しかし、ダメージがほとんどないので、多く当てないと勝ちには直接つながらないぞ。

華麗さを求めるあなたは……

美しさを望むには、かなりのテクニックも必要。とにかく、無意味でもいいから、すべての技を蛇使い・Aでキャンセルしよう。そして、手数を多くするのだ。これだけで、きっと「お〜っ！」といわれるに違いない。しかも、この戦法のほうが、与えるダメージも大きい。超攻め山崎を目指そう。

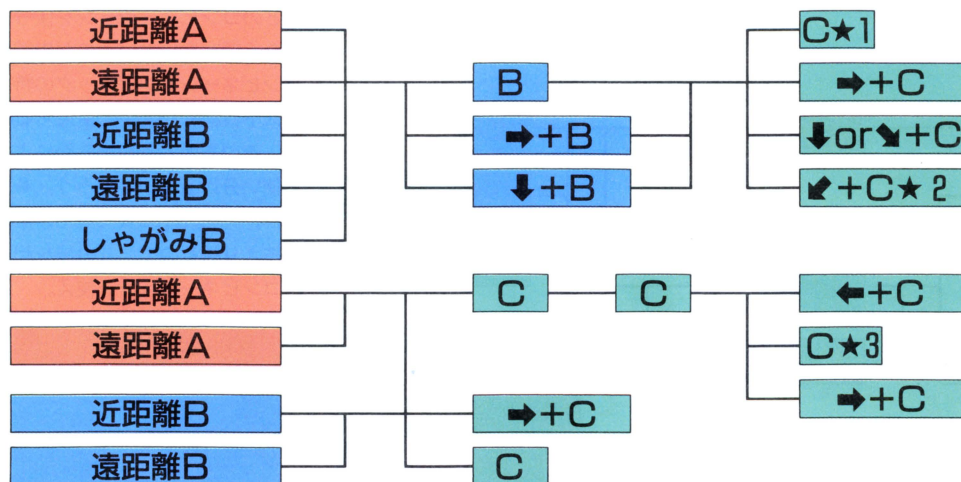
B・Cでライン飛ばし攻撃。Cの時のレバーで手前か奥かを変更できる。が、どちらでも山崎にはあまり関係ないのだ。

連続技・連係技

通常、ダメージの大きい攻撃といえば、B・B・C・裁きの匕首か、A・C・C・C・裁きの匕首だ。この前にC・蛇使い・Aキャンセルをからめれば、さらに破壊力は増す。だが、ガードされたなら、それでも必ず最後までコンビネーションアタックを入れると思わせておいて、A・C・Cの時点でドリルを入れれば、みんなひっかかるだろう。いやらしくいこう。

Cを蛇使いでキャンセルし、再びCを当てる。難易度は高いが、攻撃力もそれなりに高いぞ。これができれば山崎マスター！

A・C・Cと入れた時が、最もスキが小さい。当たってもガードされても相手は反撃できないだろう。ちなみにドリルは➡⬅⬇⬆でも出るぞ。

コンビネーションアタック表

通常攻撃のリーチが長い山崎は、コンビネーションのつながりもいい。種類こそあまり多くはないが（見栄えに変化がない）、すべての要素を持っているのだ。中でも、A・C・C・➡+Cのしゃがみガード不可攻撃は強力。相手がしゃがんでガードしたら、すかさずこの技を出すようにしよう。

★は、浮かすコンビネーション以外はすべて裁きの匕首に。浮かすものは対空蛇使いかギロチン。だが、通常時に浮かすコンボは必要ないので、常に裁きの匕首狙いで。

（編集部調べ）

ダメージの低さは手数でフォローせよ

弱攻撃はスキが少ないうえに連打も効き、とても強力なのだが、半面、リーチに乏しく攻撃力がないという弱点を持つ。崇秀は接近戦でこの弱攻撃を主体にした固めと、帝王神眼拳で相手を幻惑することをメインに闘ったほうがいい。また、中間距離ならいきなり帝王神足拳で近付いてもいい。対空技は帝王天耳拳でほぼ大丈夫なので(同時に出すと負けてしまう必殺技もあるが)、帝王天眼拳で牽制、飛び込んできたら帝王天耳拳という闘い方も可能だ。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

弱攻撃で相手を固め、帝王神足拳で追いかけるという戦法がシンプルかつ強力。帝王神足拳で転んだ相手の起き上がりに、さらに帝王神足拳を重ねるのもいい。ガードされた場合は、帝王神眼拳で消え、背後に回って帝王天耳拳、その場に再出現しての帝王神足拳などで攻めていく。

帝王神足拳は遠距離ではダメージが下がる。通常技がヒットしたら、早めにつないでいったほうがダメージが大きい。

華麗さを求めるあなたは……

秦兄弟はダッシュが速い。これを利用して、遠距離から帝王天眼拳を追いかけて、そこからいくつかのバリエーションを持たせた攻めを展開していきたい。飛び込み攻撃や帝王神足拳、さらに帝王神眼拳で上空から攻撃したり、スウェーラインから背後に回ってみたり……。頭を使って攻めていこう。

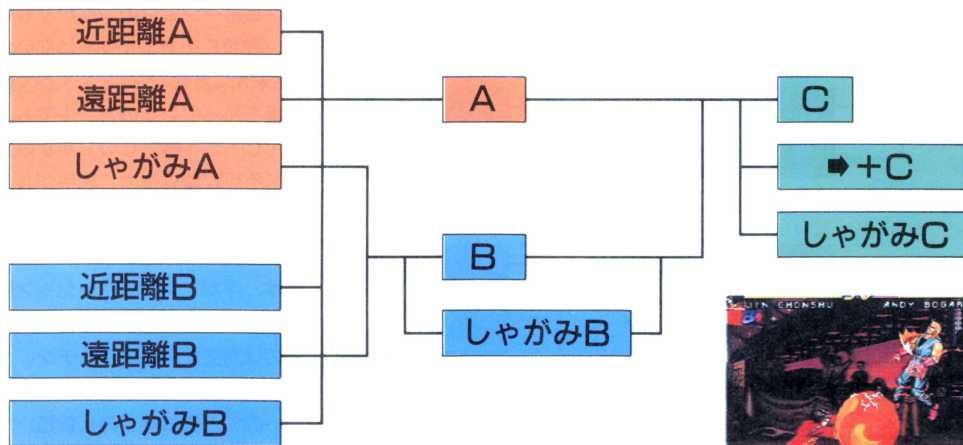
バリエーションをいくつか編み出して、相手の反撃のタイミングを外していくように闘えるようになれば、かなりの上級者？

連続技・連係技

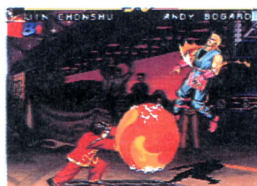
弱攻撃にリーチがないため、意外に多くは技がつながらない。そこで、先ほど紹介した帝王神眼拳を使った連係技を紹介したい。遠距離Aなどをキャンセルして、帝王神眼拳で背後に回り、⬇＋AやBからのコンビネーションアタックから帝王神足拳、いきなり着地後に帝王天耳拳。もしくはさらに弱攻撃をキャンセルして消えるのも1つの戦法だ。

通常なら、連続技のあとは帝王神足拳、もしくは帝王天耳拳でしめる。ダメージがあまりないので、チャンスは必ずものにせよ。

帝王神眼拳からの連係技の1つとして挙げてみた。通常状態なら、相手にガードされてもOKだが、ガードキャンセルには注意。

コンビネーションアタック表

どのコンビネーションを使っても全く問題ないというのが崇秀のコンビネーションアタックの特徴。ラストは必ずC攻撃に集束するので、そのあとどう攻めるかによって使い分けるといいだろう。⬇＋Aがリーチ面と使いやすさで若干他の技より勝るので、この技を起点にコンビネーションを使え。

弱攻撃の連発と強力な必殺技で相手を圧倒し続けることが大切

弟よりも、弱攻撃が連発でヒットし、必殺技も若干ダメージが大きいというのが崇雷の特徴。さらに龍転身で相手を追いかけたり、相手の背後に回ることもできるので、強力なラッシュをかけることも可能。対空技は帝王天耳拳でOKだ。ラッシュを止められたら、帝王天耳拳での反撃から素早くまたラッシュに持っていくという感じの闘い方がいいだろう。とにかく攻め続けられるような工夫が大切だ。チャンスがあれば、潜在能力も使ってみよう。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

基本的に、弟の戦法は兄である崇雷でも通用する。帝王神眼拳を使ったものは、一部龍転身で代用ができるし……。要は、⬇＋A×αから、龍転身にいくか、帝王神足拳にいくか、というバリエーションに落ち着くわけだ。相手の突進を避け攻撃でかわしキャンセルをかけ、帝王神足拳につなぐ手も。

⬇＋Aをいやというほどたたき込んで、相手を沈黙させてしまうのがいい。これを頑固なまでに繰り返す、それがとても大切だ。

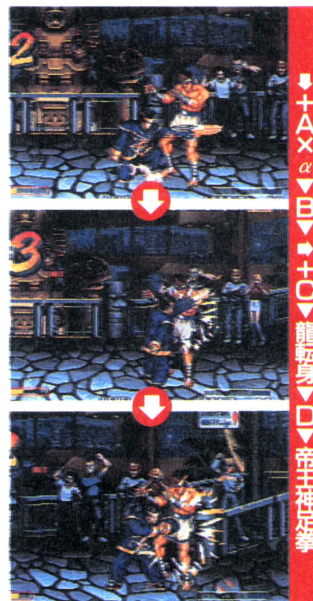
華麗さを求めるあなたは……

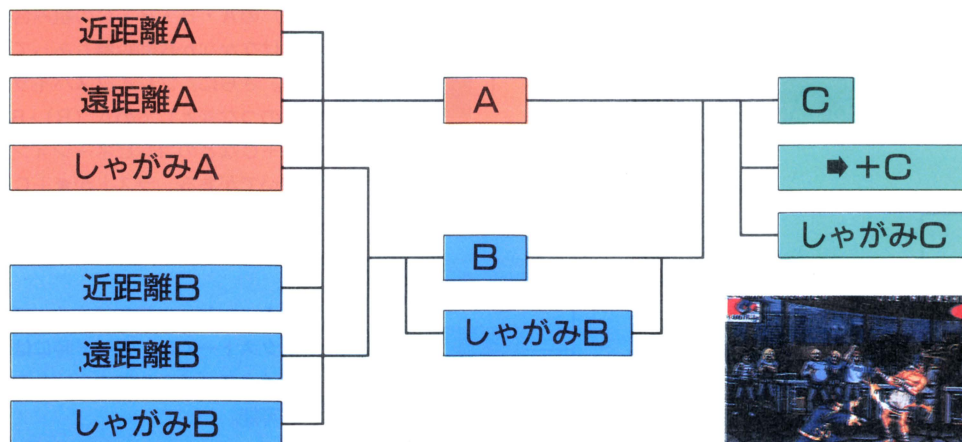
基本戦法だけでなく、間合いが開いた時に帝王漏尽拳や宿命拳、龍声拳を使ってみよう。とくに帝王宿命拳はスウェーラインに飛ばした相手が戻ってくる時などに使ってみるといいだろう。また、飛び道具を持った相手なら、帝王他心拳できっちり跳ね返してやりたいところだ。

帝王他心拳で、相手の飛び道具を跳ね返し、突進を止めてしまうとかっこいい。そこから今度はこちらが反撃だ！

連続技・連係技

右に紹介する連係技がかなり強力。相手を追い詰め、あげくに神足拳をたたき込むという連係だ。他は、弟と同じ技をつないでいける（⬇＋Aがより多くヒットさせられるが）くらい。バリエーションはそれほど持たせることはできないが、威力はそこそこなので、実用には十分耐える。超必殺技や、潜在能力は連続技にはならないので、ちょっとさびしいが……。

この龍転身を使って、相手の背後に回ることもできる。⬇＋Aをガードされた時に狙ってみるといいだろう。

相手をスウェーラインに押しだし、さらに対オーバースウェー攻撃で引き戻したところに帝王神足拳をお見舞いする。

コンビネーションアタック表

崇雷のコンビネーションアタックも、弟と同じく使えないものはないといった感じ。ただし、2段目の立ちAは多少リーチにかけるきらいがあるので、つなぐなら立ちBがいいだろう。特に、⬇＋Aを連続でたたき込んでからつなぐ場合には注意が必要。あとは、フィニッシュ技を使い分ければOK。

強力なコンビネーションとブレイクスパイラルを狙え！

ダックの真骨頂はやはり接近戦。弱攻撃で相手を固めたあとのブレイクスパイラルを最終的には狙っていきたい。そこで、相手に近付くための方法として、フライングスピンアタックやダッシュからのダックフェイクグラウンド、ヘッドスピンアタックや遠距離Cなどの技を使っていくことになる。相手のスキをついて、飛び込みからの強力な連続技も狙っていきたいところだが、ゆっくりとしたジャンプゆえ、対空技の強いキャラには狙いにくい。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

まず、ブレイクスパイラルにもっていくための連係をいろいろ駆使していきたいところだ。立ちA（×2）からや、A・B・⬅＋Cを空振りしてから、ダックフェイクグラウンドからなど、狙えるシチュエーションで確実に決めていこう。ヘッドスピンアタックをCで止めての削りも重要。

とにかくこのブレイクスパイラルにつないで、相手の体力をゴッソリいただくことに尽きる。闘いの後半は常にスパイラルを狙え！

華麗さを求めるあなたは……

ダックダンスを積極的に活用してみたい。⬇＋Cで相手を転ばせた直後、キャンセルしてダックダンスを踊れば、非常に反撃を受けにくい。ダックダンスが終わると、P.パワーゲージはまた元の状態に戻る。そこから連続技を狙ってもいいし、ブレイクスパイラルをあえて使うのもいい。

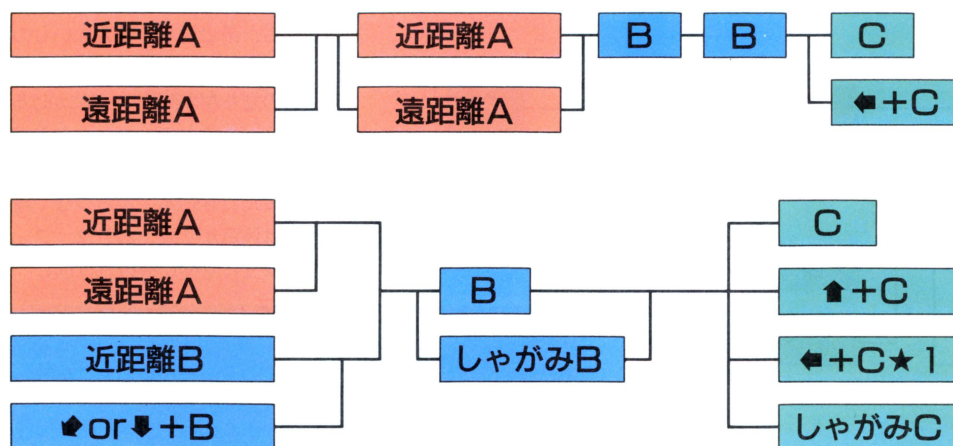
あまり使われていないようだが、ダックダンスを踊ることができれば、それなりに戦闘力はアップするはずだ。

連続技・連係技

飛び込みCから、昇りジャンプBをキャンセルしてフライングスピンアタックにつなぎ、さらに着地後A・B・⬅＋C・ネオ・ブレイクストームへとつなぐ連続技がかなりテクニカルかつ強力だ。あとはブレイクスパイラルへの連係を研究することが重要課題。ブレイクスパイラル後に、さらにヘッドスピンアタック→ブレイクスパイラルという手もある。

連続技よりも強力？　ブレイクスパイラルにつなげる時は、ガードキャンセル技や無敵必殺技には注意してもらいたい。

前号で紹介したコンビネーションに、さらに飛び込みから昇りジャンプキックという要素をプラスしてみた。

コンビネーションアタック表

立ち状態のAから（近、遠問わず）のA・B・B・Cの組み合わせはなかなか移動距離もあって強力。さらに、ブレイクスパイラルへのつなぎとしてのA（B）・B・⬅＋Cなどのコンビネーションも使いでがある。ラストが⬆＋Cの場合だけ、反撃を受ける恐れ大なので気をつけてもらいたい。

★1……ヒット時にはネオ・ブレイクストームに、ガード時にはブレイクスパイラルにつなげることが可能。

（編集部調べ）

連続技は簡単かつ強力！ ⬇＋Aからの固めが攻めの基本だ

遠距離C、もしくは空キャンセル半月斬で主導権を握りつつ接近し、⬇＋Aからのコンビネーションで相手を固めていく。もちろん、ヒットした場合は連続技にもっていき、ガードされた場合は、ネリチャギへつないだり、小ジャンプから振り向き、再度ラッシュをかけていくのもいい。中距離では、⬇＋Cや半月斬を使って突っ込んでいったり、ダッシュからの攻撃もなかなか効果的。ゲージがたまったら、超必殺技や潜在能力もドンドン使おう。

純粋に勝ちを求めるあなたは……

しゃがんで待ちつつ、前述のとおり、弱攻撃から簡単に連続技が狙える。スキあらば、弱攻撃をたたき込んでどんどん押していこう。しゃがみガードばかりの相手には、ネリチャギで転ばせて再度攻撃だ。相手のゲージがたまっていても、ガードキャンセル技が意外に当たりにくい。気にせず攻めろ！

連打のきくしゃがみ弱攻撃から、相手の状態によって技を使い分けていく。ガードなら早めに切り上げて、ガードキャンセルを警戒。

華麗さを求めるあなたは……

露骨なしゃがみ待ちはやめること。そうすると、対空技に困ると思われるのだが、実はネリチャギが意外に重宝する。あとは、連続技のシメを鳳凰脚に切り替えるようにすれば、見た目も派手なうえに、かなり強力だ。また、画面端なら、コンビネーションアタックのあとに飛燕斬もヒットするぞ。

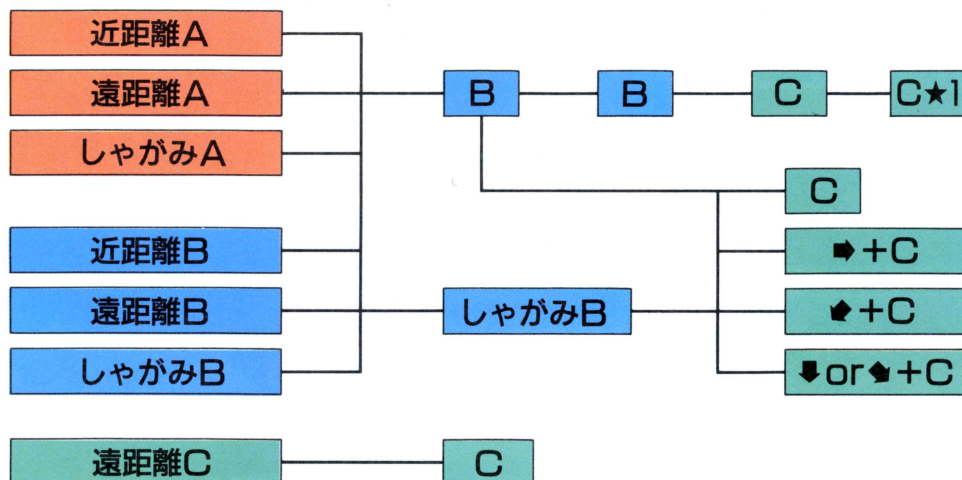
実は対空攻撃技として使えるネリチャギ。立って闘うだけでも、相手に与える印象はかなり違ってくるはずだ。

連続技・連係技

⬇＋A×α・⬇＋B・C・空砂塵が基本となる連続技。鳳凰脚をつなぐなら、⬇＋A×2・⬇・B×2、ネリチャギ、ネリチャギ・⬇＋A・B・Bなどから連続技としてヒットさせることが可能。さらに有効な連係技としては、A・B・Cをガードさせたあと、相手が⬇＋Cなどで反撃しようとしたら、そこにさらに先行入力ジャンプから鳳凰天舞脚をたたき込める。

相手との距離に応じて、⬇＋Bをたたき込む回数を変化させる器用さを身につければ、もう立派なキム使いといってもいい。

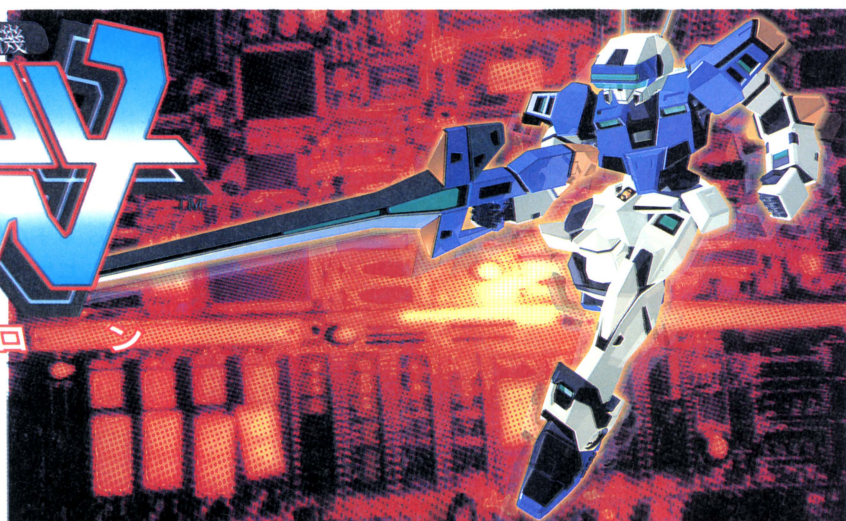
ネリチャギから直接つながるうえに、コンビネーションをはさんでもつながる鳳凰脚の性能の高さは、他のキャラの追随を許さない。

コンビネーションアタック表

⬇＋A・B・Cを相手を固める時に使い、あとは⬇＋A・⬇＋B・⬇＋Cを使って連続技にもっていく。これらがキムのコンビネーションアタックの中で利用価値の高いものだ。これ以外のものとしては、遠距離C・Cが移動技として使いやすいといったところ。遠距離Cの当たりをよく見ることだ。

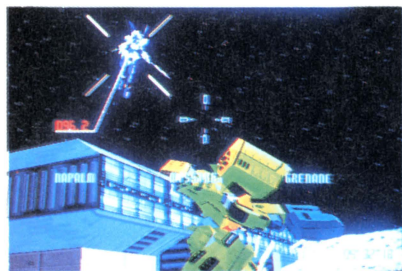
★1……画面端限定で空砂塵、飛燕斬がつながる。ギースなどには画面中央でもつなげることが可能。

（編集部調べ）

電脳戦機バーチャロン

このゲーム、やっぱりみんなに勧めたいのは対戦プレイだ。じっくり遊びたいというのも分かるけど、対CPU戦ではいつまでたっても上達はしないぞ。

●セガ ●稼働中 ●3D対戦アクション ●MODEL 2基板

予想以上の激戦が展開！

2本レバーという今までにない特殊な操作にもかかわらず、もう既にかなりのレベルのパイロットがAMスポットにぽつぽつ登場している。編集部の想像以上に、諸君の上達のペースが速いようだ。そうでない人もさらなる修業、研究を重ね、一線級のパイロットになれるようがんばってほしい。そこで今月から2号にわたり、各バーチャロイドの詳しい戦い方を伝授していくぞ。

キャンセル、回り込みなどのテクニックも覚えておこう。

作山軍曹がゲットしたCGを独占公開だ！

昨年のバーチャロン試乗会にて作山軍曹がゲットした優勝記念の描き下ろしハイエンドCGを公開するぞ。軍曹が搭乗するドルカスの雄姿が描かれた、この世に1点しか存在しない貴重なCGなのだ。

額に入れられたCGを手に し、ゴキゲンな軍曹。うらやましすぎるぞ!?

バーチャロイド3体

ウェポンフルチャージ時にOK！

隠し操作テクが使えるのはテムジン、バイパーII、ドルカスだ。どれも装備がフルチャージしている時に出すことができるぞ。

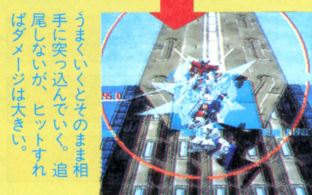
また、技を出すとすべての武装がゼロになる。一瞬の間、攻撃不可能になるのだ。注意！

SPECIAL TECH① Gliding Ram (FOR TEMJIN)

ジャンプ頂点で⇧＋⇧＋両トリガー

剣を突き出し突っ込む

テムジンの操作は、ジャンプ頂点で両方のレバーを前方に倒すと同時にトリガーボタン2つを押す。成功するとビームソードではなく、下降モーションから前方に剣を突き出し相手に向かって突っ込んでいく「グライディング・ラム」という技が出るぞ。ビームソードで直接斬った時以上の威力があり、射程距離もかなり長いが、ホーミング性は低く、当てるのがかなり難しい。相手の動きを読んで出そう。

ジャンプ上昇中から頂点にかけて入力。入力が若干シビアで失敗するとビームソードが出てしまう。

うまくいくとそのまま相手に突っ込んでいく。追尾しないが、ヒットすればダメージは大きい。

相手に横に逃げられると両サイドや着地直後がスキだらけになる。グライドは滑空、ラムは昔の軍艦の艦首につける衝角という意味。

©SEGA 1995

VSシティ筐体に入ることも決定！

かねてから噂のあったＶＳシティ筐体対応の話がついに現実となった。ＡＭ３研の話では、バーチャロンのさらなる発展と、対戦プレイをさらに活性化させる目的とのこと。専用筐体のサイズやメンテナンス面を考えれば、ＡＭスポット側にとってもうれしい配慮だ。バーチャロンのさらなる対戦の盛り上がりに大期待。

専用筐体とライブモニターのフルセット。こちらも素晴らしいシステムだ。

気になる使い心地は？

そこで気になるのはオペレーションについて。特にコンパネの部分はかなり印象が違う。そこで、この記事の取材の際に実際に操作したライター２人にその感触を聞いたぞ。

作山軍曹

円柱スティック、これは慣れッス。問題は姿勢の違い。大型の時は腕を伸ばし気味にして操作していたのに対し、これは肘を曲げて操作するッス。レバーもカチカチしてなくて微妙な操作がしにくかったスね。

TETSU

まずコンパネの位置に注目。専用筐体では胸の前にあったものが、腹の前に存在する。特に問題はないが、プレイする際に妙に冷静になってしまう。レバーは柔らかく操作しやすいが、若干の遊びが気になる。

ＶＦなどと違うのは、MODEL２を２枚内蔵しているということ。当然２つの画面には違うものが映っている。レバー、ボタンともに感触は悪くないぞ。

の隠し操作テクニックを大公開だ！

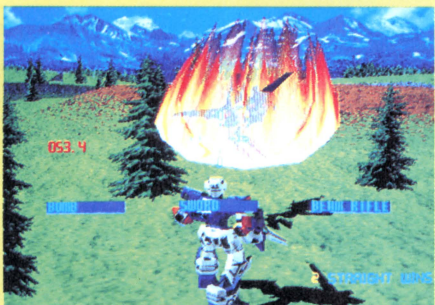
SPECIAL TECH② S.L.C. DIVE (FOR VIPER II)

ジャンプ頂点で L↑ ＋ R↑ ＋両トリガー

炎をまとった必殺アタック！

テムジンのものと同じ条件で、同じ入力操作を行うと「S. L. C. ダイブ」という技が繰り出される。ジャンプの頂点から１Ｐ側は青、２Ｐ側はオレンジ色の炎をまとって相手に向かって突っ込んでいく。非力なバイパーIIにとっては非常にありがたい、かなり高威力の攻撃で、まともにヒットすればかなりのダメージを与えることができる。グライディング・ラムよりも射程は短いものの、そのぶん追尾性が高い。

武器フルチャージ時にジャンプ。レバー操作に失敗してもホーミングビームが出る。

相手のいる方向に勝手に突っ込んでいく。相手との距離を考慮して出せば強力だぞ。

さながら科学忍法○の鳥かゴッ○バードか。強力ではあるが、障害物の多い場所や隆起がある地形では使いにくい。また斜め下に飛んでいくので、ジャンプ中の相手には当たらない。

SPECIAL TECH③ Mega Spin Hammer (FOR DORKAS)

L↑ ＋ R↓ ＋両トリガー

ドルカスのパワフルさの象徴

ドルカスの隠し操作は他の２体とは趣が違う。地上に立った状態で左レバーを前、右レバーを後ろに入れ（右旋回の操作）、それと同時にトリガー２つを押す。入力が成功すると、ドルカスがハンマーを振り上げ残像を残しながらブルンブルンと回転しながら前進していくぞ。白兵戦用の技で、攻撃力が発生するまで時間がかかるが、判定は前方すべてにあり攻撃力も高い。しかし、使いどころが難しい技だ。

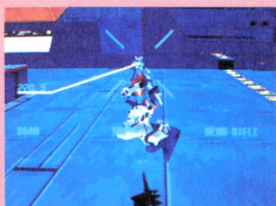
ハンマーが相手に与える精神的威圧感は大きい。近くでいきなり出されると脅威だ。

ヒットすることができればダメージは大きい。しかし、外せばスキだらけだ……。

ＣＰＵドルカスがときどきやってくる技。確かに攻撃判定は大きいが白兵戦時の技だけに、普段は当てにくい。他の白兵戦武器より射程は長いので、ここぞという時に出せると強い。

隠しテクニックについての諸注意

これら３つの操作は確かに強力だが、乱発してもまったく意味がない。武器はカラっぽになるうえに、外した時のスキも大きい。こちらがそんな技は使えないというフリをしながら戦い、ここぞという時に出すのが効果的だろう。切り札は最後に取っておくもの。

2号連続V.R.の基本戦法を伝授

テムジンのパイロットを目指す人へ

主人公メカらしく攻めるために

往年のロボットアニメの主人公たちを思い出してほしい。敵と正面から戦い、そして勝つ。テムジンのパイロットならぜひそういう勝ち方をしてほしいもの。

勝つならカッコいい勝ち方を目指せ。それがテムジンのパイロットの使命だ。

基本コンビネーション

遠距離戦と近距離戦を交互に行え

テムジンの決め手となる武器は接近戦時のビームソード。いかに相手に近付くか、あるいはいかに相手の硬直を誘うかがポイントとなる。相手の攻撃をかわして近付こう。飛び道具だけでチビチビ戦うのはダサい。

ポイントとなる攻撃法。飛び道具と剣を使い分ける。必殺技もある。

ビームソード(しゃがみ)

ただ剣を振るよりも範囲が広い。キャンセルもできる。

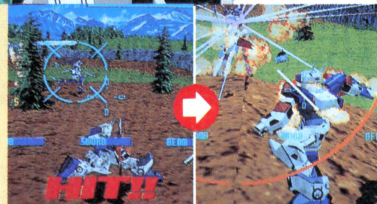
グライディング・ラム

まさに切り札。相手が忘れた頃に出してみよう。

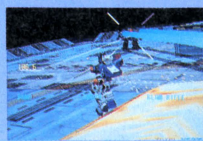
ライフル&ボムで牽制→ビームソードへ

ライフルのしゃがみ移動撃ちや、ボムのしゃがみ撃ちが牽制に有効。撃ちつつ、徐々に間合いを詰めていき、ビームソードへとつなぐ。相手がダッシュ撃ちなどをしてきた時が狙いめ。

フットワークをいかせ

左右に歩きながら撃ち続け、ダブルロックオンする距離に近付いたらズバッと斬り込む。避けられたらキャンセルしよう。

苦手な機体に対して

武器射出のスキを突け

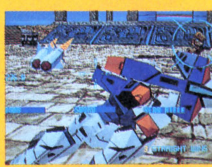
順応性の高いテムジンだけに、似たような性質の機体よりも、自分と違う戦法を用いる機体に注意したい。特に遠距離戦を主とする相手には、相手が近付かせてくれないことも多々あるはず。相手の攻撃のスキを突こう。

相手にロックオンさせないように、左右に揺さぶりながら近付こう。CPU戦で練習せよ。

ステージ8のライデンを相手にした場合

CPU戦最後の相手だけにかなりの強さ。ライデンは接近戦に弱いので、レーザーのスキなどに間合いを詰める。ただし正面から近付くのは厳禁。対戦時もほぼ同じ。

正面から近付くとレーザーを撃たれる。サイドから間合いを詰めろ。

対人戦のベルグドルを相手にした場合

遠距離では相手の独壇場、近距離ではナパームのエジキと、戦いづらい。中間距離からミサイル射出のスキにフットワークで近付こう。相手のサイドに回り込むのだ。

ベルグドルは広範囲に攻撃できる武器がないことを考慮し戦おう。

テムジンパイロットの心掛け

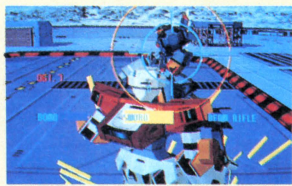
▶主人公メカとしての使命◀

そろそろ減ってきてはいるが、いまだにチョロチョロ逃げ回ってライフルを撃つだけというテムジンが存在する。もう少し主人公メカを扱うという自覚を持って戦ってほしいもの(強調)。『機動戦士ガンダム』を思い出すのだ!?

AM3研のスペシャリストのテムジンはビームソードを自在に扱う手強い相手だった。

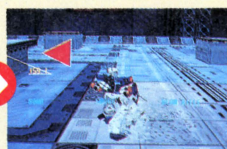
対戦熱も上がり、そろそろ各機体の戦い方も固まってきた。そこで、今号と次号の2号にわたり、対CPU戦を交えた基本戦法をお送りするぞ。全機種対応の総合テクニックにも注目してほしい。

全機種に対応できるテクニックの数々

すでにいくつか知っている人もいるだろうが、この「電脳戦機バーチャロン」で存在する未公開の操作や情報をここに公開。基本的なものはほぼこれですべてだが、まだ未確認の情報があるかもしれないので、注目していてほしい。

今回までに公開された基本テクニックをいかに応用するかはパイロット諸君しだいだ。

1 キャンセル技の有効性

バーチャロイドが何か動作を起こしたあとに、別の操作をすることで最初に起こした動作をキャンセルすることができる。特にジャンプキャンセルとダッシュキャンセルは、できるとできないとでは大違いなので確実にマスターしておきたい操作だ。武器キャンセルはテムジンやアファームドなど、主に白兵戦を得意とする機体が使うのが有効だぞ。

例えば、ダッシュキャンセルの場合、ダッシュ方向と逆にレバーを入れダッシュボタンを押す。

するとダッシュがストップする。最も多用するキャンセル技だ。確実にできるようにしておこう。

ジャンプキャンセル

ジャンプ上昇中にレバー2本を内側に入れるとジャンプキャンセルとなる。瞬時の方向転換として有効。

→効果・瞬時の敵位置の補足

ダッシュキャンセル

方法は左のとおり。ダッシュ距離の制御効果がある。ダッシュ攻撃後の硬直のキャンセルはできない。

→効果・回避移動の制御

ウェポンキャンセル

攻撃中にジャンプすると、一部の攻撃をやめることができる。ジャンプはさらにキャンセルするのが有効。

→効果・武器射出ミスの解除

ドルカスのパイロットを目指す人へ

オールラウンダーになれ！

攻撃が特殊で、機動力が抑えられているドルカス。一見特殊系なのかと思われるが、意外や意外、どんなフイールドにも対応できるオールラウンダーなのだ！

ファイアーボールやファランクスなど爆発で惑わすことができる機体だ。

接近戦以外すべて対応可能

中〜遠距離ではファランクスとハンマー。近距離ではファランクスとファイアーボールとを使い分ける。どちらも、ファランクスで相手の行動範囲を限定させておくのがドルカスなのだ。これはどこでも通用する。

ポイントとなる攻撃法

随時、この2つを活用していこう。

前ダッシュファイアーボール

2連続で出るので効果大。だが、逃げる相手には不可。

横ダッシュファランクス

横に絨毯爆撃。遠距離で隠れている相手に有効だ。

基本コンビネーション

ファランクスからの攻撃を多岐に

基本は、ファランクスで相手の動きを止め、そこへハンマーかファイアーボールで攻撃する。逃げる相手には、横ダッシュ中に行ったりして攻撃を読ませないようにしよう。

しつこく追いつめる

ダッシュ先などを見越して、そこへファランクスを発射。動けない相手に対してハンマーやファイアーボールで追撃せよ。

苦手な機体に対して

急速接近機体に注意

ドルカスが苦手な相手は、機動力が高い機体だ。動き回られると、画面内に捉えておくことも難しい。そして視界外から接近されると、極度に不利な状況になる。格闘戦は攻撃の出が遅いので、ガードかジャンプするしかない。

中〜遠距離戦ならば、戦いやすい距離なのだが……。接近する相手にはちょっとつらい。

ステージ6のアファームドを相手にした場合

アファームドの攻撃パターンは、物陰へ移動しながら接近の機会を窺い、一定距離になるとトンファー攻撃を仕掛けてくる。接近させないよう、一定の距離をおくこと。

接近されたら、すかさずガード体勢に。ヘタに反撃しない方が賢明。

対人戦のテムジンを相手にした場合

消極的な攻撃をするテムジンは、まだ対応できる。だが、アクティブな攻撃を仕掛けるテムジンには要注意。接近してきたら、その場から単発のファイアーボールだ。

歩行していたらファイアーボール。ダッシュしたら、硬直後に撃て。

ドルカスパイロットの心掛け

▶地形を無視した闘いを◀

近距離戦が苦手といっても、遠距離での消極的な攻撃は思わしくない。アクティブに動きつつ、距離を保ってこちらから攪乱させていこう。中〜近距離になったらメガスピンハンマーを出すのも、1つの手。動かないとつまらない。

ファランクスばっかりってのも問題あるだろうが、卑怯な輩には使っていい。

2 しゃがみ（伏せ）攻撃を使いこなせ！

意外に知られていない有効な戦法がしゃがみ攻撃。両レバーを内側に倒す（ガード操作）と同時にショットボタンを押すと、普通とは違うモーションから攻撃が出る。ほとんどの機体の場合、主に対空攻撃として有効（上方に攻撃する）だ。また、移動しながらしゃがみ攻撃を出すことも可能。横移動中に両レバーを内側に倒し攻撃ボタンを押せば、移動したまま姿勢を低くして、攻撃が出るぞ。

姿勢を低くするため、射出中に敵弾をくらっても転倒することがない。

しゃがみ攻撃

身を屈めたスタンスで攻撃する。モーションだけでなく、射出された武器の質がまったく変わるものもある。

移動しゃがみ攻撃

横移動時のみに可能な攻撃。武器にもよるが、牽制にはもってこいの移動攻撃。硬直時間もない。ただし、右か左のどちらかの武器のみで、両ボタンで出る攻撃では不可能。

しゃがみ攻撃が一風変わった機体

ベルグドル

ミサイルのしゃがみ撃ちは上に出たあとに左右に広がる。

バルーバスーバウ

見た目は普通のハンドビットだが、Fマインが放出される。

ライデン

横に4本レーザーが出る。威力は若干劣るが当てやすい。

バイパーIIのパイロットを目指す人へ

逃げないで常勝する

装甲は薄いが武器が強力なバイパーII。結果、遠距離で攻撃をして逃げまくるパイロットが続出中だが、使い方が上手ならばそんなことをしなくても勝てるのだ。

フェイーイェンと並ぶ逃げ機体。しかし、逃げるだけでは能がない。攻めろ！

避けを極めてダイブで飛び込む

通常攻撃と牽制はバルカン。攻め込む時は、7ウェイミサイルで弾幕を張りつつ前へ出る。逆に相手が接近してきたら、近距離〜格闘戦の距離でジャンプしS.L.C.ダイブかHレーザーを出そう。メーターに注意！

ポイントとなる攻撃法

この2つの武器は、常に出せるように。

7ウェイミサイル

前か後方ダッシュは、1発ずつ発射され命中率が高い。

S.L.C.ダイブ

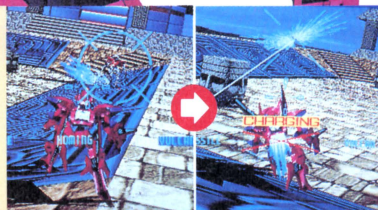
建造物の陰に浅く隠れている相手なら、問題はない。

基本コンビネーション

ホーミングレーザーを当てるために

バイパーIIのダッシュは硬直が大きいので、中〜近距離ではあまり多用しない。バルカンを通常撃ちで移動しつつ、7ウェイミサイルとホーミングレーザーを続けて出してみよう。

相手のダッシュ硬直を狙う

続けて攻撃すると、相手は第1次攻撃でダッシュ、硬直中に第2次攻撃に当たってくれることが多い。この使い分けが肝心だぞ。

苦手な機体に対して

1発攻撃を見極める

敵弾回避でどうしても“逃げ”の印象が強いバイパーIIだが、1発の威力が大きいドルカスやライデンにはどうしても消極的になるだろう。しかし、それらの1発攻撃には必ずスキが生じるので、そこを見抜いて攻めるのだ！

このチャンスを逃すな。このあとに、ありったけの攻撃をしてやれ。やはり“動”の機体だ。

ステージ5のバルーバスーバウを相手にした場合

どちらも遠距離攻撃をしがちな戦いだが、遠距離戦は相手が有利。どんどん接近していき攻撃を加えていこう。ただし、ダッシュ移動はビットとマインの的になるぞ。

接近するとジャンプするので、それをホーミングレーザーで落とす。

対人戦のライデンを相手にした場合

ライデンの攻撃はどれも非常に重い。逆の考え方として、あまり動かずレーザーを誘ってみるのも手だ。撃ってきたら、回避して接近、横から切り込もう。

レーザーを誘い、空中からホーミングビーム。S.L.C.ダイブもいい。

バイパーIIパイロットの心掛け

▶逃げずに相手をよく見る◀

逃げプレイヤーが流行る中、突っ込んで勝つバイパーIIを目指そう。そのためには相当腕を磨かなければいけないが、それだけやる価値がある機体だ。相手のスキをつき、1戦に1回はS.L.C.ダイブを当てられる強者を目指せ。

最後にダイブを決めて勝て！それが本当の男ってもの。不屈転に値するのだ！

3 中ボスが出現した場合!?

対CPU戦のステージ5を終えると警告音が鳴り、中ボスが出現することがある。これはプレイヤーの潜在意識が作り出した存在という設定で、一定の条件下で出現する。出現の法則はまだ不明だ。

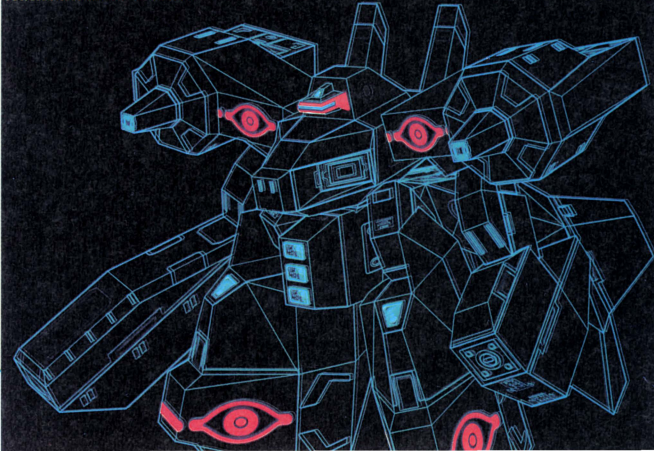
どうやら、プレイ時間やプレイヤーの戦い方によって出現するらしいのだが詳しいことは分かっていない。

どうしても勝てない人へ

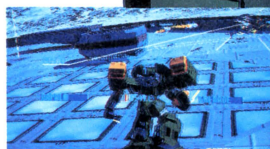
どうしても勝てない時は、コンティニューを続けてみよう。なぜかだんだん小さくなり力も弱まる。

VR. JAGUARANDI

ヤガランデと呼ばれる大型の機体。リングレーザー、拡散レーザー、拡散ミサイルなどで武装している。

色は使用中の機体の対照となる色（1P側なら2P側、2P側ならその逆）で構成されている。

ベルグドルのパイロットを目指す人へ

相手の捕捉を第一に考える

遠距離戦ばかりが目立ってしまうベルグドルだが、それだけでは強いとはいえない。相手が近付いてきた時の対処法が把握できれば本当に強くなれるはずだ。

無理に相手に近寄る必要はないが、近寄られた時の対応が重要なのだ。

基本コンビネーション

ナパームの使い方がカギ

遠距離戦はミサイルでなんとかなる。問題は近距離戦。その対処にはナパームが力を発揮する。正面から向かってくる敵や、こちらが近付かないのをいいことに逃げ回って終始する相手の処理には最適。

ポイントとなる攻撃法

やはりメインとなるのはミサイルだ。

ホーミングミサイル（しゃがみ）

威力は若干落ちるが、重心も下がり広範囲に広がる。

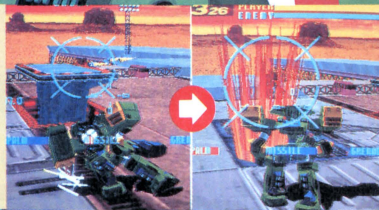
ナパーム

威力、射程などは申し分ない優秀な武器。連発は厳禁。

ミサイルを牽制に使ってみる

ミサイルは確かにメイン武器だが、むやみに撃つよりもナパームやグレネードとのコンビネーションが有効。逆に追尾性の高さを利用して、牽制武器として使うというのも面白い。

相手の先にナパームを

ミサイルを足で避ける相手に対しては、相手の移動する先に炎の壁を作るようにナパームを置いておくと非常に効果的だ。

苦手な機体に対して

いかにして当てるか

武器の質を考えるとやはり速い相手には分が悪い。当たれば強力なのだから、相手を確実に捉えることを考えよう。そのためには旋回やジャンプキャンセルをうまく使うこと。相手を正面に置いていれば死角からの攻撃もない。

幸いベルグドルは足は遅くない。相手の弾道を見ながら小刻みな移動も可能なのだ。

ステージ7のフェイーイェンを相手にした場合

こちらのミサイルを寸前で避けてしまうことも多く、実戦とほぼ同じ状況で戦う。近付いてのナパームが有効。ジャンプされた場合はグレネードのしゃがみ撃ちで。

CPUフェイーイェンは必要以上にピョンピョン跳ぶ性質がある。

対人戦のバイパーIIを相手にした場合

逃げ回られてもあわてず、ナパームの壁に追い込んでいこう。それでも相手に攻める気がなさそうなら、こちらも距離を開け遮蔽物に隠れて待つというのも1つの手。

問題は近距離でジャンプされた場合。攻撃するより距離を開けよう。

ベルグドルパイロットの心掛け

▶戦いにメリハリをつけろ◀

相手と離れて固定砲台と化す卑怯な輩もいまだに見かける。それで本当に楽しいか!? せっかくのいい機体もこれではダイナシである。遠距離だけでなく、時には近付き、戦いにメリハリをつけていくのが美しく強い戦い方といえる。

高い重心と武器の速射性の低さをカバーするように戦えば、強力な機体なのだ。

4 ガードの必要性

ガードはダメージを半減することができるが、相手がダブルロックオンできる距離にいないと発動しない。無理にガードするより避けたほうが効果的な場合も多いのだ。

機体によってガードできる距離も当然違う。アファームドはガードしやすく、ライデンやベルグドルはしにくいということ。

5 回り込みの法則

白兵戦時、突然相手の背後に回り込むという動作がある。これはお互いの位置関係の条件がそろうと発動するらしく、意識的に出せるものではないらしい。ただし、その位置関係が完璧に把握できれば、恐ろしく強い白兵戦パイロットになれるだろう。続報を待て！

CPUがよくやってくる理由は、プログラム的なものでなく、プレイヤーがたまたまその位置に立ってしまうから、ということらしいぞ。

6 巷のサルな人たちへ

いまだ消えることのないダッシュモンキーの存在。わずかなダメージを与え、時間切れまで逃げ回る。このような輩と対戦すると不愉快極まりない。どうプレイしようと勝手だが、対戦が盛り上がっているスポットには入らないでもらいたいものだ。

近距離戦で対処

こういう相手には近距離戦が有効。逃げるのに必死になる相手の背後をとるのはラクだ。それにしても虚しくないか!?

盛り下がる対戦はやめよう！

残りの4機は次号で登場だ!!

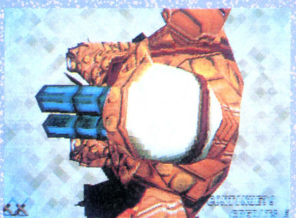
ソウルエッジ

●ナムコ●稼働中●3D対戦格闘アクション●システム11

発売からある程度の時間が経っているので、遊んだ人も多いだろう。しかし、このゲームはシステムが独特なため、覚えるまでは苦労するはず。今回は「ソウルエッジ」ならではのシステムを、おさらいも含めて見ていくことにしよう。それに加え、今まで公開されていなかった追加技を、一部ながら公開。まずはこれを見てからお店に向かおう！

覚えれば覚えるほど味が出てくるSoul Edge！

SYSTEM ★0★ アングルを変えられる

プレイ中に気がついた人もいると思うが、実はリプレイの視点は自由に動かせるのだ！

カメラのアングルによってはこんなこともできる。こんなことされたら悔しさ倍増だね。

「ソウルエッジ」ではCPU戦、対戦を問わず、勝てばリプレイ中に視点を操作することができる。動かし方はいたって簡単で、レバーでアングル、A斬りボタンでズームイン、B斬りボタンでズームアウト。レバーを左右に動かすと、自分のキャラを中心としてグルッと回転し、上下に動かせば、その方向へカメラ位置を動かせるぞ。

SYSTEM ★00★ 1P・2Pカラーの選び方

キャラ選択画面でガードボタンを押しながら決定。2Pのコスチュームでプレイすることができる。好きなほうで遊ぼう。

御剣平四郎と成 美那の1Pコスチュームがこれ。御剣の髪は前に垂れている。

2Pコスチュームはこんな感じ。髪はオールバックになり、甲冑をまとっている。

SYSTEM ★1★ ガードインパクトにチャレンジしてみよう！

ガードインパクトは相手の攻撃が当たる寸前にガードボタンを押すことで発生する。派手な衝撃音と相手の武器を跳ね返すグラフィックが出たら成功だ。この時、相手は硬直しているので好きな技を入れることができる。出が遅く威力の高い技でも入るので、ここぞとばかりに体力を奪ってしまおう。

ガードインパクトが可能な攻撃は特定の武器攻撃のみ。武器ならば上段、下段を問わず跳ね返すことができる。しかしタイミングはかなりシビア。諸刃の剣的要素が強いので多用は控えよう。

注意してほしい点は、ガードポイント前と、相手の攻撃が確定する前にしか成立しないこと。いくらガードボタンを連打しても決してガードインパクトにはならないのできちんと狙って押すこと。

下段攻撃を跳ね返す。しゃがみ状態でもタイミング次第で反撃可能。

プレイヤーのレベルが上がるほど、ガードインパクトが勝敗のカギとなるはず。

ガードインパクトの流れは、相手が攻撃を出す→攻撃が当たるタイミングに合わせてガードボタンを押す→相手の攻撃を跳ね返す→自分の反撃時間が発生、となる。体力に余裕があるなら狙っても損はないぞ。

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

SYSTEM★2★ ハーフガードの存在を知ろう！

ハーフガードとは相手の攻撃を反対のガードで受けた時におこる。例えば、中段攻撃をしゃがみガードした時などに発生する。このハーフガードは相手の攻撃効果を半減させることができる。例えば、一部のダウンする攻撃もハーフガードならダウンせずにこらえることができる。攻撃以外の時は常にガードだ。

これはヴォルドのエクスタシー。ハーフガードしてエクスタシーをくらうと、地上でくらいポーズが出る。このあともう1回エクスタシーがきても、連続で当たることは絶対ない。

エクスタシーは立ち状態で当たると見事に浮いて、追い打ちまで確定してしまう。こうなってしまったら時すでに遅し。どうせくらうのならしゃがんでくらったほうが断然お得だ。

SYSTEM★3★ 寝ている相手は投げてしまえ！

寝ている相手を投げられるというシステムは、最近の格闘ゲームによく見かけるシステムだ。このゲームにも、相手がなんらかの技をくらって倒れている状態や、横転している時に相手を投げることができるキャラがいる。確実に決めるなら、強力な技をカウンターで当てたあと。カウンターヒットの場合は、寝ている時間が微妙に長くなるので、投げのチャンス。素早く近付こう。入力に成功すると下の敵に対して投げモーションが出る。そこでつかんで初めて、ダウンに対する追打ち投げが成立する。

これはロックの追い打ち投げ。威力こそ高くないが相手に与える精神的ダメージは計りしれない。失敗したらこちらの身が危うくなるが、そのリスクを承知で実行するだけの価値が、この技にはある。

SYSTEM★4★ 投げ抜け

相手の投げをかわす。この言葉には2種類の意味がある。まずはしゃがんだり、ステップアウトしてかわす。もう1つはその投げが半分成立してから抜けるというものである。簡単に書いてはみたが、実際に実行するとなると意外に難しい。例えば、相手がA投げ（A斬り＋ガードボタン）をしかけてきたら、完全に投げが成立する前にこちらもA投げを入力しなければならない。B投げを入力しても効力はない。

相手がA投げなら、こちらもA投げで。重要なのは反応速度と正確な同時押し。やばい！　と思ったら即入力。もし相手がコマンド投げの場合でも、あきらめず投げ抜けを試みよう。

ATTENTION!

抜けられない投げもある！

まだ「ソウルエッジ」の投げ抜けの全容は解明されていない。このゲームには基本投げ（A投げ、B投げ）の他に、レバーも含めたコマンド投げも存在する。こちらにも当然投げ抜けはある。しかし、背後からの投げに対しては、投げ抜けできない。

また、現在確認したもので、一部のキャラに投げ抜けすることができない基本投げが存在することが分かっている。これを持つキャラクターは攻撃力を考えなければ、基本投げを出すだけでよいというメリットがあるようだが……。続きは次号で。

SYSTEM★5★ 当て身で攻守交代だ！！

「ソウルエッジ」には当て身という技も存在する。この技は相手の攻撃を受け流し、そこにダメージを与えてしまう技である。

技には縦斬り、横切り、キックが存在するが、1つの当て身ですべてを取れるわけではない。キャラにもよるが、1種類しか取れない当て身もあれば、数種類可能なものも存在する。

当て身のタイミングは左記に述べたガードインパクトより数倍難しい。当て身のモーションは、取れる箇所とそうでない箇所に分けられる。つまり攻撃が当たる寸前ではなく、心もち早めに（これが難しい）出さなければならない。成功すれば華麗なる受け流しで反撃し、イニシアチブを奪うことができる。

御剣平四郎の当て身。この技が終了するまでに、相手の後ろに回ってから刺して蹴るなんてシャレたことをする。御剣の当て身では成美那の横切りとキックは取れない。キャラの技によって、使用が制限される。

ソフィーティアの当て身は意外と地味。だがその性能はよいほうに入るだろう。受け流すというよりは、その力を相手に全部返してしまうといった感じ。技によって多彩なモーションが用意されているぞ。

タキは相手のキックを当て身すると、その脚をつかみ上げて、回し蹴りをたたき込む。返された相手は一瞬、何が起きたのか分からないこともあるはず。ダメージ以外にも、効果を望めるのがこの技の魅力。

SYSTEM ★6★ ガード不能技も使ってみよう

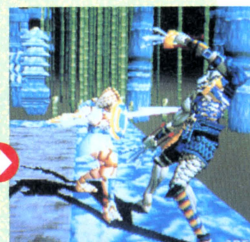
「鉄拳2」でもお馴染みのガード不能技を「ソウルエッジ」も受け継いでいる。あいかわらず攻撃が発生するまでに膨大な時間がかかり、出たあとには尋常ではないスキが生じる究極のバクチ技だ。

驚異的な威力を誇るガード不能技。ジークの手元が閃光に包まれ、一気に剣を振り下ろす。

SYSTEM ★7★ クリティカルエッジの魅せ方

クリティカルエッジは大振りな技で開始する。一発目が当たると、連続攻撃のスタート。突き刺して、さらに、その剣を横に返してまた刺して……。

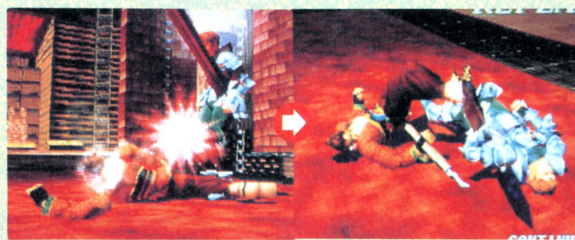
クリティカルエッジはＡＢＫの３つのボタンを同時押しすると出せる技。最初の１発がヒットすれば自動的に連係攻撃を開始する。この技は威力があまりなく、スキもかなり生じてしまう。武器耐久度も大幅に消費するので、使いどころはただ１つ、相手にとどめを刺す時だけ。技の途中で、コマンドを追加すれば、そこからさらに連続して攻撃し、豪快にとどめを刺してくれる。これがクリティカルエッジの真価だ。

相手の体力が途中でなくなるとさらに続く。上から蹴って横から斬って……、そしてフィニッシュ！

SYSTEM★8★ 意外と使えるスライディングと登り蹴り

スライディング

「ソウルエッジ」のスライディングは意外と判定が強い。各キャラごとに特色があり、普通のスライディングや頭から滑るもの、脚ですくって倒す非常に見栄えのよいものまである。コマンド的にも簡単に出せるようになっているので、距離が離れたら狙ってみよう！

御剣は一般的なスライディング。下段攻撃で相手を倒すのは闘いの基本。

ヴォルドにいたってはこんな技になってしまう。

異色のスライディングを持っている李龍。相手の脚にからみつき、横に倒すまでが連続攻撃。一度決めたらけっこう病みつきになる。李龍を使うならぜひマスターしたいところ。

登り蹴り

左記のスライディングとならび、結構な性能を誇っている登り蹴り。小登り蹴りはともかく、大登り蹴りは相手の裏に回りこむことが可能になっている。おまけに、相手をリングから蹴り出すこともできるのだ。あまりスキがないのもこの技の強み。多用もＯＫ！

相手のスキを突いてパッカーンと登り蹴り。けっこう使える。

リング際でうまく使えば、リングアウトも十分狙えるぞ。

SYSTEM ★9★ 空中コンボはひとつの連続技と考えよ！

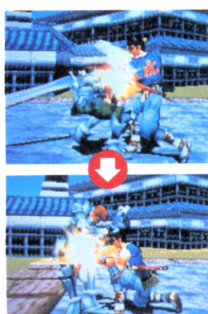
このゲームにも、しっかりと空中コンボを持つキャラが存在する。ただし、「鉄拳」シリーズのように自由度の高いものではなく、浮かせたあとに入る技がほぼ決まっているのが実状。そのため、空中コンボは浮かせ技が入ったあとの連続技と考えるのが適当。たとえば「Ａの技が入ればＢが連続でつながる」という感じだ。浮かせ技にはカウンターでなければならないものもあり、非常に難しい。

相手を浮かせ、特定の連係技を空中で入れる。ヴォルドの空中コンボはエクスタシー×２とならんで使える技。

新しく公開された技を覚えよ！

御剣平四郎（ミツルギヘイシロウ）

このゲームの主人公「御剣」の技は一様に使えるものばかり。スキの少なさや、実用性は群を抜いてトップクラスだ。

技	コマンド
贄払い（にえばらい）	⇦A
巻神楽（まきかぐら）	B, B, A, B
掛旋（かけつむじ）	A, A, ⇩A
八卦ノ鎬（はっけのしのぎ）	⇦A+G

八卦ノ鎬は今回公開された技の中でも、使えるものの１つ。

ヴォルド

クレイジーという言葉がすっぽりはまってしまうヴォルド。彼（？）の技は奇想天外で予測不能。すごいセンスの持ち主だ。

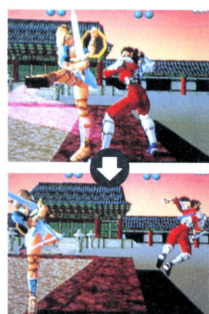
技	コマンド
ブラインドスピン	⇦A, A
ブラインドブレード	⬂A
ギロチンシザース	⇦A+B
スーイサイドダイブ	走ってK

ブラインドスピンは自分から後ろを向ける謎めいた技。

成美那（ソン・ミナ）

滅纏糸は斬馬刀で上から叩きつけ、足元をすくう技。

彼女の持つ斬馬刀はリーチが長く強力。特に、滅纏糸はフェイントにはもってこいの技といえる。彼女も使える技が多い。

技	コマンド
背転柄撃（はいてんへいげき）	A, ⇨A, A
柄撃蹴（へいげきしゅう）	⇨A, K
烈纏糸（れつてんし）	B, A
滅纏糸（めつてんし）	B, ⇩A

ソフィーティア・アレクサンドル

リングアウト狙いでトルネードハイキックも面白いぞ。

この女神は「ソウルエッジ」のキャラ中、１、２を争うスペックを持っている。強さの秘密はやはり連続攻撃にある。

技	コマンド
トルネードハイキック	A+K
ソードシャワー	⇦B
パルーシアキック	K, K, ⇩K
エンジェルズバニッシュメント	⇦A+G

タキ

闇の忍、タキ。忍術特有の素早い動き、スキのない攻撃を軸に攻めてくる。中段攻撃の使い方が勝利へのカギといえよう。

技	コマンド
笹火宙（ささびがえり）	⇨➡A+B
惨烈（ざんれつ）	⇨A, B, B, B
鉄砲駆（てっぽうがけ）	⇨➡B
地旋誅（ちせんちゅう）	A+K

技自体に攻撃力はないが、使い方次第では無限の可能性が。

ジークフリート・シュタウフェン

ツヴァイハンダーが重いのか、異様に技の出が遅いジーク。しかし、１度出てしまえば判定は強いので果敢に攻めよう。

技	コマンド
バックスピンスラッシュ	⇦A
メイルシュトローム	立ち途中A, A
スラストスロー	⬃B, ⇦B
ショルダーチャージ	⇨B+K

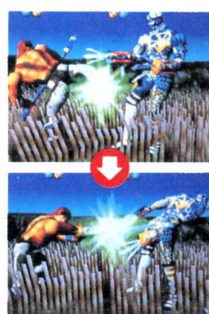
スラストスローは剣を相手に突き刺し、そのまま投げる技。

李龍（リ・ロン）

ヌンチャクの軌跡が非常に美しいこの技、実は下段攻撃だ。

２Ｐコスチュームになると、いきなり坊主になるリ・ロン。見た目より長いリーチと蹴り技を駆使して復讐の鬼と化せ！

技	コマンド
奔舞（ほんぶ）	A, B, K
裂尾（れつび）	⇩⬂⇨B
双哭（そうこく）	⇨B, B
虚襲（きょしゅう）	⬃B, A

ロック

キックヴォルテクスは最初の１発が当たれば２発目が確定。

野生という言葉が似合うロックだが、操ってみると大変デリケートなキャラ。その破壊力をいかに生かすかが鍵になる。

技	コマンド
スイングキャノン	A, B
ホリゾンタルスィープキック	⬃K
キックヴォルテクス	⬂K, A
ニールキック	相手がダウン中に⇧K

※技表はすべてキャラクターが右向き時のものです。➡はレバー右入れ、[illegible]はレバーを右に短く入れることを表しています。

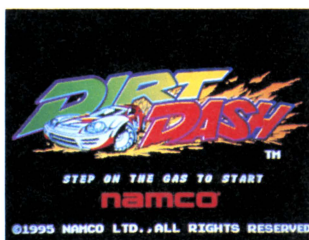
ダートダッシュ

●ナムコ●稼働中
●3Dオフロードレーシング●システム・スーパー22

ナムコらしく裏技がたくさんある「ダートダッシュ」。みんなもいろいろ見つけただろうけど、今回はその裏技をあますことなく紹介。なんと自分のマシンをセッティングできるモードも、あるらしい。みんなも試してみてね。

闇のベールに包まれた隠しフィーチャーを大公開!!

1 マシンの設定を変えられる?

やり方 **ゲームスタート時、あるコマンドを入力するとセッティングモードに突入**

今回、隠されたフィーチャーとして、マシン認定を変えられるモードの存在が確認された。具体的なコマンドは今のところ不明だ。

2 タイムアタックモード

やり方 **視点ボタンを押しながらゲームスタート**

敵車を消すことができるモード。日頃、敵車にボコボコぶつけられてストレスがたまっている人向け。スタート時の混雑を解消できるぞ。

右上の順位表示に注目! スタート前なのに1位だ。これで心おきなく練習できるね。

3 第3の視点

やり方 **走行中に視点切り替えボタンを8回押す**

視点切り替えボタンを8回押すたびにエキサイトビューという特別な視点に切り替わる。より迫力ある画面を楽しみたい人向けだ。

スピードメーターや残りタイムまでが消えてしまうのがツライ。でも違和感あまりない。

4 ネッシーの出現

「MOUNTAIN」ステージの湖で、あの有名な恐竜のネッシーを見ることができる。ちなみに、出現条件はランダムとのこと。見れた人はラッキーだね。

いつもは白い遊覧船が浮かんでいる湖。運がよければネッシーを拝むことができるのだ。

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

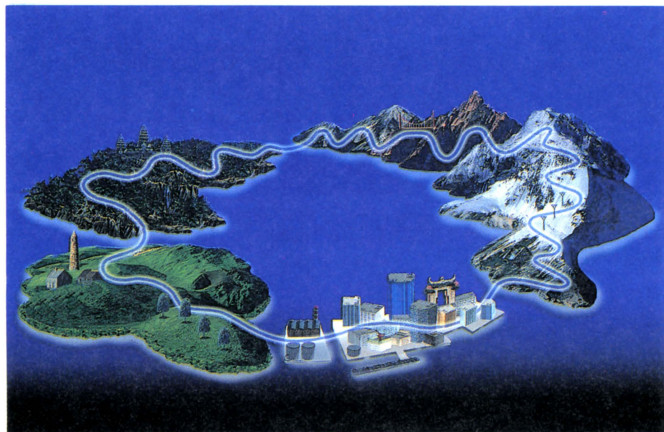
5本あるスペシャルフラッグを集めてクリアすると……

左上にある残りタイムの下に、さり気なく表示されるスペシャルフラッグ。一見、なんの意味もなさそうだが、実は5本集めるとエンディングが変わることが判明した。スペシャルフラッグは各ステージごとに1本ずつあり、5本集めるとゴール前に特大スペシャルフラッグが出現する。これをゲットすると、タイム表示だけだったエンディングにスタッフロールが流れるようになるのだ。スペシャルフラッグ出現のヒントについてはこのあとの攻略を見てくれ。

名作「ラリーX」のころから親しまれていたスペシャルフラッグがこのゲームにも！

ゴール前に突如として現れるビッグなスペシャルフラッグを取ると、このあとに……。

このようなスタッフロールを見ることができるのだ。全部集めようとすると相当なタイムロスになるのでクリアは難しくなる。確実に完走できるようになってから集めるようにしよう。

スペシャルフラッグのヒントを紹介しながらステージを攻略

このゲームで一番に問題になるのは、どのステージからスタートするかということ。スタート直後は混雑するので道幅の狭いJUNGLEは却下。スタート時は当然スピードが遅いので、減速の必要なカーブがすぐあるとロスが少なくてすむ。このことから、直線コースからスタートするCITY、HILLの両ステージも却下となる。したがって、スタート後にカーブがあり、道幅もそこそこのMOUNTAIN、SNOWがスタートステージの候補になるのだ。

このどちらから始めるかは好みの問題。それほど大きな違いはないだろう。実際には、SNOWをスタートステージにしている人が多いようだ。個人的にはスペシャルフラッグの取りにくいと思われるMOUNTAINからスタートすることをオススメする。もちろん、どのマシンを選ぶかによっても微妙な差が出てくるはず。ちなみにステージ攻略はモンスターフットを使用しているぞ。

どの車で走るのがベストか？

完走狙いなら青のモンスターフットが断然おすすめ。そこそこスピードが出て、そこそこ曲がる。とにかく先に進みたい人はダイナホッパーで。でも、最高速が遅いので完走は難しくなるはず。タイム狙いならファイアートルネードを。最高速が一番速く加速もいい。しかし、ドリフトしすぎて扱いは一番難しい。暴れ馬といった感じ。

上級者向き

MONSTER FOOT

OHV V8 SUPERCHARGER 492.8PS
MAX SPEED 275km/h 4916cc

最高速、ステアリングともに平均的なマシン。しかし加速は一番悪い。これといった特徴はないが、一番扱いやすいのではないか。

中級者向き

DYNA HOPPER

OHC INLINE4 TURBO 419.9PS
MAX SPEED 250km/h 2500cc

最高速が一番遅い、コーナリング性能重視のマシン。加速はファイアートルネードに劣るが、モンスターフットよりもいい。

激ムズ

FIRE TORNADO

DOHC FLAT6 TURBO&SUPERCHARGER
697.5PS MAX SPEED 290km/h 3318cc

最高速、加速ともに一番よい。カーブを曲がる時はグリップ走行ではなく、ドリフトで曲がろう。

CITY

香港風の街並みを駆け抜けるのがCITYステージだ。路面のグリップがよく、きついコーナーも皆無なので気持ちよく走り抜けることができる。

CITYステージはゆるい左コーナーから始まる。ここを抜けるとちょっときつい右コーナー。ここはアウトから入ってインを抜ける、いわゆるアウトインアウトを使えばブレーキングなしでクリアできるぞ。しかし、油断は禁物。このコーナーのあとの直線には、２台の２階建てバスが待ち受けている。できれば、２台のバスの間の車線を抜けるようにしよう。中途半端に曲がるとアウト側のバスにぶつかってしまうからだ。バスにぶつかると大クラッシュするので大きなタイムロスとなる。バスにぶつかりそうだなと思ったら、思い切ってアウトにふくらみ、バスの外側を抜けるといい。次の右コーナーのあとは道が細くなる。ゴミ箱を過ぎたら、左、右の複合コーナーへ。ここは左、右とハンドルを小気味よく切ること。こうすれば減速なしで曲がり切ることができるのだ。ここをクリアすれば道幅が広くなり、快適な走りを再び楽しめる。下り坂にかかったら右の急カーブに備えて、アウト側（コース左側）に寄りながらチェックポイントを通過すること。この右コーナーもアウトインアウトなら減速なしでクリアできるぞ。そして最後は、ジャンプコンテスト。着地したら道は左に曲がり、次のHILLステージへ突入だ。

このネオンがナムコのゲーム名だって知ってた？　ゲーム中には見てる暇はないけどね。

くれぐれもチェックポイントは左側から通過することを忘れずに。下り坂を目印にしよう。

ライン取りがよければ、ノーブレーキで曲がれる。ジャンプは120ｍぐらいが目標。

スペシャルフラッグのヒント

CITYステージのスペシャルフラッグ出現条件は、ごみ箱がキーポイントになっている。普通にぶつけるとコース右側へ弾き飛び、次の左コーナーが厳しくなる。できればマシンの左側にごみ箱を当てて、道の左側に弾き飛ばそう。こうすれば走りに支障がないのだ。

このように、マシンの左側部分をごみ箱に当てると、ごみ箱は左側に弾かれる。

また、ごみ箱を右の壁と車の間にはさんでバウンドさせる高等テクニックもある。

HILL

カーブの多いCITYという印象のHILLステージ。このコースまではミスすることなく走ってもらいたい。HILLステージに入ると、すぐにＳ字カーブが待っている。路肩のじゃり道を使って直線的に抜けていこう。ラインが乱れてきたら早めに軽くブレーキング。無理をして曲がると、次のコーナーで直線的なラインを取ることができなくなるからだ。火は小さいうちに消しておいたほうが絶対に安全。Ｓ字のあとはチェックポイント。このチェックポイントを過ぎたら、左には曲がらず、直進して納屋に入ろう。これでコースのショートカットができるし、スペシャルフラッグも期待できる。納屋の出口は右カーブになっているので、２枚目の扉をぶち破ったらハンドルは右に切ること。ここから少し走ると、コースナビゲーションに赤いコーナーが表示される。このコーナーの「R」は、非常にきついのでストップアンドゴー、つまりブレーキングしてからコーナーに進入しよう。レンガ作りの橋を抜けたらまたきつい右カーブ。ここはアウトインアウトを使えばノーブレーキで曲がることが可能だ。ただし、コーナーの出口には橋があり、コース幅が狭くなっている。アウトにふくらむようなら、軽くブレーキを踏んでフォロー。橋の端を走行すると川に転落してしまうので、真ん中を走るように。

１つ目の橋の前のコーナーは、写真の箱と箱の間から曲がり始めるとちょうどいい。

スペシャルフラッグのヒント

このステージのスペシャルフラッグはみんなも出しているかもしれない。スペシャルフラッグの出現条件が中間地点の納屋と関係がありそうだからだ。ここでのショートカットはタイムの短縮にもなるので、必ず、納屋を抜けるようにしよう。納屋のあとは上でも触れたように、ブラインドの右コーナーになっている。ボーッとしていると、納屋を出た直後に大クラッシュとなるので注意しよう。

HILLに入ってから１つ目のチェックポイントのあとは正面に見える抜け道へ。

この扉を抜けると道が右に曲がっている。ハンドルをしっかりと右に切ろう。

このチェックポイントの先にショートカットできる納屋がある。忘れないようにね。

この右コーナーはライン取りしだいで、ブレーキを踏まないでもクリアできるぞ。

JUNGLE

暗くて、道の細いJUNGLEステージ。小さいコーナーがたくさんあるのでライン取りには細心の注意を払おう。ライン取りがマズイとボコボコぶつかってしまうぞ。

1つ目のチェックポイントまではゆるいコーナーばかり。コースナビを参考にすれば、問題なく抜けることができる。チェックポイントを過ぎると、難度の高い複合コーナーを連続で抜けなければならない。MTで走っている人は3、4速を使って、ATの人はブレーキとアクセルオフを有効に使うこと。ジャンピングポイントは急ブレーキをかけ、ドリフトさせて進入しよう。スピードがのったままだと川コース行き……。

この木の隙間はランダムで変化する。ショートジャンプはコースの真ん中でクリアしよう。

コースナビに出る最初の黄色コーナーは表示されるのが少し早め。あせらないように。

スペシャルフラッグのヒント

JUNGLEのスペシャルフラッグはジャンピングポイント通過時に、ある条件を満たすと出現する。急カーブの直後にあるので、ブレーキなしで曲がることは不可能。いろいろ試してみよう。

ここのジャンプが、スペシャルフラッグ。

ジャンプする時にスピードが遅いと、登り坂の途中に着地してしまい、タイムロスとなる。

MOUNTAIN

路面の凹凸がハンドルに直接伝わってくるので、非常に操作が難しいステージ。慣れるまでは大変。このステージに入ったら、すぐに複合コーナーに突入する。複合コーナー最終の右のブラインドコーナーは要減速。チェックポイント手前のヘアピンは、バンクがあるので減速なしで曲がれるぞ。

つり橋を渡ったら、落石がマシンを襲う。この落石の位置もランダムなので注意すること。トンネルを抜けて、チェックポイントを通過すると左のコーナーにさしかかる。アウトにふくらんでコースアウトすると崖を転がり落ちてクラッシュ。しっかりブレーキをかけよう。このコーナーをクリアすれば、MOUNTAINステージも終わり。トンネル内の右コーナーでミスしないようにね

通称「ネッシーの見える丘」。きついコーナーだがバンクのおかげでブレーキは不要。

スペシャルフラッグのヒント

このステージでのスペシャルフラッグ出現条件について、ここで具体的に教えることはできない。おそらく、全スペシャルフラッグ中で、もっともテクニックを要求されるのが、ここのフラッグだろう。カギをにぎるのは、2回目のチェックポイント後の登りの左コーナー。ここはうまく走り抜けるだけでも難しいコーナーだが、このコーナーのアウト側に並ぶパイロンがどうもあやしい。

もし、5本のスペシャルフラッグを集めようとするなら、一番入手困難な、このMOUNTAINからスタートしておくのも1つの手だ。

いやらしい位置にある4本のパイロン。旗を立てるのが5コース中一番難しい。

SNOW

グリップが悪いことを除けば、そんなに難しくはないSNOWステージ。このステージも、入ってすぐに右のコンビネーションコーナーがある。多少減速するか、アクセルを離して、ドリフトで曲がろう。そのあとはジャンプ、左コーナーと続いてまたジャンプ。ジャンプはコースに逆らわないように、マシンを向けてやること。1回目は右、2回目は左だ。2回目のジャンプのあとはつらら。接触するとタイムロスとなるのでかわすこと。複合コーナー、バンクのついた右コーナーを過ぎるとコブ道になる。ここはコブのないコース中央を走るといい。峠道に入ったら、崖を駆け上がってショートカット。下は難度の高いS字コーナーになっているぞ。本線に復帰したらゴールは目の前。お疲れさんでした。

スキー場のコブに乗り上げると、転倒してしまう。慎重にコースの真ん中を走ろう。

2回目のチェックポイントのあとは真っすぐ走ろう。

崖を登る。斜めに登れば抜け道にすんなり入れるぞ。真っすぐ登ってはダメだ。

スペシャルフラッグのヒント

SNOWステージの出現条件は氷柱（つらら）がポイント。これにぶつかると大きなタイムロスとなるので完走が目的の人は避けたほうがいい。

氷柱は3列ある。避けるのは結構難しい。

●データイースト●稼働中●格闘アクション●2人協力、対戦プレイ可能

マーベルコミックスアベンジャーズ イン ギャラクティック ストーム

奇抜さは抑えられているものの、きっちりと作り込まれているこのゲーム。お店に登場してまだ間もないが、君の使っているサポートキャラは活躍しているだろうか!? このサポートキャラの使い方さえうまくなれば、飛び道具のないキャラでも飛び道具を撃てるし、攻撃の遅いキャラでも連続技をたやすく当てることができる。今回は、各キャラの必殺技の紹介の他に、そのサポートキャラの上手な使い方を紹介していこう。また最後には、ストーリーモードのポイント攻略もあるので、お楽しみに。

コマンド技とサポートキャラの使い方を研究しよう!

ピンチの時または攻撃のお供に

このゲームでは、新しい試みがいくつかなされている。そのコマンドが右の3つだ。これらの技は、それぞれエネルギーゲージが1段階ないし満タンになった状態で出すことができる。ゲージは、必殺技を出したり、ダメージを受けたりすることで蓄積していくぞ。こうした技を、どのような場面で使っていくか。これから順を追って解説していこう。まずは、サポートキャラを効率よく使う方法から。これが一番重要なファクターだ。

サポートキャラ呼び出しコマンド

パワーメーターが1ブロック以上で

↓↘→＋弱P強P同時

呼び出すと、特定の攻撃をして去っていく。彼ら自身にも攻撃判定があり、相手のサポートキャラに接触するとダメージを受ける。彼らを組み込んだ攻撃方法を編み出そう。

キャラクター特性を考えた使い方で、戦局を有利に。

超必殺技コマンド

パワーメーターが2ブロック以上で

↓↘→＋弱K強K同時

各キャラに対応した技が出る。それぞれ乱舞系、画面全体攻撃系、飛び道具系の3つに分類できる。しかし、あっさりガードできてしまうので、あからさまに出すと読まれる。

超技を使うと、もちろんゲージはキレイになくなるぞ。

ストーリーモード協力技コマンド

パワーメーターがどちらとも1ブロック以上で、キャラを重ねて

弱P強P弱K強K同時押し

コマンドは、1P・2PどちらがK入力してもOK。アベンジャーズのキャラの組み合せで、全12通りの技がある。協力時はぜひ出してみよう。

協力戦のみの技だが、対戦台で知らない人と協力ってのもいい。

サポートキャラはこう使え!

サポートキャラを呼び出す時は、自分のキャラが地上にいなければならない。これには、攻撃をくらって気絶している時も含まれる。逆に呼び出せない状態は、空中やジャンプ中、ダメージをくらって倒れ込んでいる最中だ。この間に入力しても、無効になる。これらを考えると、キャラの使い方は、右の2通りに限定されるだろう。

また、サポートキャラは8人だが、自分が使っているキャラクターによって、アベンジャーズ・クリーどちらかの4人の中から選ぶということも忘れてはいけない。つまり、キャプテンアメリカ&ウルティムス、スープリモア&マイティソーなどという組み合せは成立しない。そうなると、組み合せ方もおのずと決まってくるはず。

連続技・追撃

攻撃する直前に呼び出し、攻撃を始めてから連続でサポートキャラの攻撃が当たるようにしたり、やられて倒れ込んでいる最中に、追撃として出したりする。飛び込み攻撃をする直前や、攻め込んだあとの相手のスキに出していくのだ。連続技に組み込む場合は、ある程度練習が必要になってくるぞ。

連続技の途中の技として使う。これが最もポピュラー。コマンドも簡単だし。

気絶している時

相手の攻撃をくらって、気絶して無防備になってしまった時に呼ぶ。これで相手は攻め込むチャンスを失い、あわよくば逆にダメージを与えられるワケだ。サポートキャラを呼び出すのに執着していると、ダメージをくらいやすいので注意。そんな使い方をするようでは……。

普通なら絶対に攻撃をくらいそうな、こんな場面でも呼び出すことが可能。「思惑外れたりっ」てな感じだ。

アベンジャーズ側

クリー帝国側

©1996 DATA EAST CORP. TM & ©1995, 96 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS, RESERVED.
※コマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。

アベンジャーズ

キャプテンアメリカ

オーソドックスな技で構成されているキャプテンアメリカ。通常はシールドショットで牽制し、対空技としてコンボシールドやライジングキックを使っていこう。逆に飛び込む場合は、シールドアタックを出していく。プレスは、当てるだけで2連続の攻撃になる。また、リバウンドも使えれば、かなり使えるキャラとなるだろう。

飛び込みは、シールドアタックかプレスで。プレスは、ガードされると遠くへ飛びのく。間合いが少し離れていても使える技だ。

シールドショット	↓↘→+弱Por強P
シールドタックル	↓↘→+弱Kor強K
コンボシールド	→↓↘+弱Por強P
ライジングキック	→↓↘+弱Kor強K
シールドプレス	空中で↓+強K
シールドアタック	空中で↓+強P
リバウンド	↓↙←+弱Por強P

サンダーストライク

ストライクショットとサンダーウェイブを使い分けていく。当たりやすい技だ。

いつでもどこでも落雷が襲う。出るまでが遅いが、離れていると有効な技。

見た目がデカくて、一見ニブイ系のイメージを持つが、そんなことはまったくない。遠い間合いの場合は、弱サンダーボルトやサンダーウェイブで牽制し、接近戦ではトルネードアタックや強キック強パンチで対抗できる。特に弱サンダーボルトは相手の真上に落ちるので、相手は手が出しにくいはずだ。

ストライクショット	↓↘→+弱Por強P
サンダーボルト	→↓↘+弱Por強P
サンダーウェイブ	↓↙←+弱Por強P
トルネードアタック	↓↙←+弱Kor強K
サンダーパワーボム	相手の近くで←↙↓↘→+強P

ブラックナイト

飛び込みからパンチ連打すれば、飛び込みからソードスラッシュに。

相手の飛び込みはダブルサマーソルトで返す。もちろんエアスラッシュでもいいのだ。

剣によるリーチはあまり期待できない。そのかわり、連打系の技やアッパー系の技を持っているのだ。闘い方としては、コンボの初め2回分や、ソードスラッシュで追いつめ、相手の攻撃時にエアスラッシュやダブルサマーソルトで対抗するとよい。リバウンドも使おう。

コンボ	↓↘→+弱Por強P
エアスラッシュ	→↓↘+弱Por強P
ソードスラッシュ	弱Por強P 連打
下突き	↓+強P
ダブルサマーソルト	→↓↘+弱Kor強K
リバウンド	↓↙←+弱Por強P

クリスタル

通常技の出が素早いクリスタル。技自体もキャンセルがかけやすく、使えるキャラだ。飛び込み攻撃からのフレイム、バーンラッシュがポイントだぞ。また、時折アースクエイクを出して転ばせてみたり、気絶した時などはメテイオライトも狙ってみるといい。だが、ガストオブウィンドーは、出が遅く注意が必要だ。

飛び込み攻撃のあと、すぐバーンラッシュへ。

間合いが遠い時に、アースクエイクを出してみるといい。

フレイム	↓↘→+弱Por強P
ガストオブウィンドー	→↓↘+弱Por強P
バーンラッシュ	↓↙←+弱Por強P
メテイオライト	↓↙←+弱Kor強K
アースクエイク	→↓↘+強K

アベンジャーズのサポートキャラクター

アイアンマン IRON MAN

見た目で得するキャラ

画面端に現れ、そこからレーザーを撃って斜め上へ飛び去っていく。レーザーが出るまで少し時間があるので、ガードされやすいキャラだ。しかし、このレーザーは上段のラインで発射されるので、見た目には上段ガードしないと当りそうだが、実際には下段ガードでも大丈夫。それに気付かず上段ガードしている相手には、すかさず接近して下段攻撃を当てよう。また、呼び出してから攻撃を出したりして、相手にガードさせまくるのもひとつの手だ。

見た目が派手なので、高い確率でガードされるのだ。しかたないのだが……。

立ちガードしている相手だったら、すかさず下段攻撃。

ビジョン VISION

最も使えるキャラか!?

呼び出すと、相手の手前の地面から出現し、そのまま斜め上へ飛び去る。

出るまでが素早く、その行動自体が攻撃となる。相手にした場合は突然現れるので、よくよく注意しないとモロにやられる。間合いに関係がなく、必殺技のように使えるキャラだろう。相手がジャンプしている時や、やられて倒れ込む最中、遠い間合いで飛び道具がないキャラといった場合に重宝する。

さらに、飛び道具との併用も可能なので最も使えるキャラとなるはずだ。

間合いが広くても、相手の位置に出現するので関係ない。しかも出が素早い!

相手がジャンプしてくると思ったら、すぐ呼ぶ。効果大。

マイティソー THOR

ハデすぎてちょっと!?

呼び出すと、画面中央に登場して8方向へ電撃を飛ばす。登場の仕方がハデなので、相手にバレバレだし、攻撃が出るのも遅い。しかし、呼び出してから攻撃に出て、それが1発でも当たれば、あとは電撃が敵を襲うことになる。攻撃してから呼ぶのではなく、呼び出してから攻撃に出るのだ。

具体的にいえば、呼び出してからすぐ飛び込み攻撃を当て、その直後にマイティソーの電撃が当たる、といった感じ。クセがあるが、使えれば強い!

登場のしかたがとても目立つので、誰もがガードする。これをいかに使うか!?

呼び出してから攻撃に出る。連続技の途中技として使う。

ジャイアントマン GIANT MAN

当たりの大きい腕が有効!

呼び出すと、巨大な腕が画面端から現れ、相手をつかんでニギニギする。

出は比較的早いが、見た目が巨大なのでやはり見破られやすい。しかし、この腕自体に当たり判定があり、出てから引っ込むまでに時間があるので、飛び込んで来た相手に重ねることが可能。お笑いキャラかと思えば、実際の攻撃以外にも、意外と使えるキャラになっているのだ。しかも出ている間、相手は手出しをしかねるので、これを機に攻め込むのも有効だろう。

この腕に敵をつかむことはメッタにないと言っていいだろう。それだけに嬉しい。

つかめなければ、腕に当ててやろう。これが一番有効だ。

クリー帝国

シャテラックス

バルーンバックが成功したら、ディスチャージ。追撃もできるのだ。

フライングアタックで左右に飛び、攪乱。

ディストラクションビーム	↓↘→+弱Por強P
ディスチャージ	→↓↘+弱Por強P
バルーンパック	↓↙←+弱Por強P
フライングアタック	空中で↓↘→+弱Por強P
空中停止	ジャンプ中に↑

特殊な技が多いシャテラックス。相手を封じ込めるバルーンパックを使いたいのは山々だが、執着してはいけない。対空技でディスチャージを使い、空中停止やフライングアタックで攪乱することも大切だ。それでもバルーンパックが成功した時は、接近してディスチャージを。追加攻撃ができ、しかもカッコイイぞ。

コーラス

対空技は、このライジングアタックで。フライング～やダイビング～も併用。

追いつめる時は、やはり強いラピッドパンチ。このあとに反撃を越してプラズマを出しておくとかなり効果的だ。

コーラスは、飛び道具がないかわり、レバー前+キックボタンで、リーチを伸ばすことができる。これとラピッドパンチ、プラズマなどで相手を追いつめよう。また、空中技も豊富なので、それらを使って空中戦に持ち込むこともできるだろう。そのスタイルに似合った、スパンルタンな攻め方ができるぞ。

フライングアタック	↓↘→+弱Por強P
ライジングアタック	→↓↘+弱Por強P
ダイビングアタック	空中で→↘↓+弱Por強P
プラズマ	↓↙←+弱Por強P

ラピッドパンチ	弱Por強P連打
バックファイヤー	空中で↓+強K

Dr.ミネルバ

コンボは3回まで連続で出せるが、スキの少ない2回までにとどめる。

飛び込みは、ジャンプ中ならいつでも出せるドリルキックで。めくり気味が最も有効だ。

素早い攻撃が多いDr.ミネルバ。飛び道具や武器を一切使わないので、武闘派の感じのキャラだ。どの技も相手に接近してから出すものなので、攻撃がワンパターンにならないように上から下から攻めていくようにしよう。三角飛びは頻繁に使うと対空技で返されるので注意。

フライングアタック	↓↘→+弱Por強P
フライングニー	→↓↘+弱Por強P
ドリルキック	空中で↓↘→+弱Kor強K
コンボ	↓↘→+弱Kor強K

ツームストンパイルドライバー	→↘↓↙←+強P
三角飛び	ジャンプ中壁に当たりレバー逆方向

スープリモア

遠くまでは届かないが連続打撃を与えるデスレイ。

混戦時に使えるスーパーボディアタック。

デスレイ	↓↘→+弱Por強P
ブレインウォッシュ	→↓↘+弱Por強P
ダイビングアタック	→↓↘+弱Kor強K
デステンタクル	相手近く→↘↓↙←+弱Por強P
スーパーボディアタック	↓↘→+強K

8人中最も異彩を放っているスープリモアは、攻撃も異質なものが多いので、使うのがちょっと難しい。しかし、そのクセさえ覚えれば、ちょっとしたことではやられなくなる。まずは、接近してブレインウォッシュを出し、相手を気絶させてから料理していこう。間合いがあいたら、スーパーボディアタックで突進。

クリー帝国のサポートキャラクター

ウルティムス ULTIMUS

使い方はアイアンマンと同じ

使用方法は、ほぼアイアンマンと同じ。相手を見て飛び込むか下段を攻めるか。

空中ならば、連続して攻撃できる。弾自体も素早いのだ。

アイアンマンと同じように登場し、弾を連射して去ってゆく。そのため、使い方はアイアンマンとほぼ同じ要領でいい。ただし、この弾は単発で素早く発射されるので、一瞬の判断でガードするのは難しい。相手がジャンプをしたら、とりあえず呼んで、攻撃させてみよう。最初の1発が当たれば連続で追撃できるはずだ。また、ウルティムス本人の色が地味なので、コーラスのステージでは背景に溶け込み、判別しにくいという利点も持っている。

セントリーロボ SENTRY

ピンチの時に押し出し

相手がジャンプしたらすかさず呼ぶ。間合いが離れていると、少し当てにくい。

端に追われた時などに出していこう。間合いを広げられる。

呼び出すと、画面端から空中を飛んで去ってゆく。追いつめられた時や、相手が空中にいる時に呼ぶと、高確率で当てることができるだろう。体当りをくらった相手は、画面端まで飛ばされるので、仕切り直しもできるのだ。

アベンジャーズ側のキャラに例えると、ニギニギしないジャイアントマンといったところ。

その巨大な体全体に当たり判定があるので、出された相手は飛び去るまでガードを解けないはず。そこを攻める。

ローナン RONAN

突然空からドカン！

ビジョン同様、登場が唐突で素早い。クリー帝国側では、かなり強いキャラだ。

遠くで飛び道具を出して牽制している相手などに有効だ。

呼び出すと、斜め上空から相手に体当りをして去ってゆく。いわばビジョンの上方バージョン。したがって、使い方もビジョンとほぼ同じ。戦闘中に呼び出すと、敵は何が何だか分からないうちにダメージを受け、倒れることになる。最も有効なのは、下段ガード中に当てることだが、クリー帝国側で下段の有効な飛び道具技を持っているキャラはいない。そのため、接近戦で闘っている最中に、ドサクサまぎれに出すのが、最も有効な使い方といえる。

アットラーズ ATT-LAS

気絶させたあとは……

当たれば気絶。かなり優位に立てるサポートキャラ。あとは連続技を入れるだけ。

あからさまだと、ガードされる。呼び出してから攻めろ。

呼び出すと画面端に出現し、地上に残像を残して突進してゆく。当たった相手は、ダメージを受け、必ず気絶するのだ。この気絶がポイントで、これほどのチャンスはメッタに訪れない。気絶さえさせれば、連続技でイッキに攻め込めるはずだ。ただ、アットラーズはガードされると効果がないのがネック。見た目には素早いが、アクションがハデなのでけっこうガードされやすい。このキャラも、接近戦のドサクサにまぎれて出すキャラになるだろう。

ストーリーモード攻略

ストーリーモードは、ストーリーの展開に沿ってクリー側のキャラ達と闘い、1Pと2Pで協力プレイが可能な特殊モード。

プレイする際、協力を求めるか1人で遊ぶかが選択できる。協力プレイをしない場合は、2P乱入時に対戦となり、勝ったほうがストーリーの続きをプレイすることになる。ここでは、ストーリーモードのすべてのステージ紹介と、相手の倒し方を紹介していこう。

2P協力戦だと、画面がゴチャゴチャして見にくいが、協力技や、できる限り敵を挟み込みながら闘っていこう。

2P協力プレイでの注意点

同キャラは選べない

このモードでは、キャラをアベンジャーズの4人の中から選ぶようになっている。しかも、同キャラ同サポートキャラも不可。完全なストーリーのため、そういったものは用意されていないのだ。もし協力プレイをする時はその点を忘れずに。自分の好きなキャラを取られても怒るな。

選べるキャラが限定されるのがストーリーモードの特徴なのだ。

敵に無敵技あり

2P協力プレイで最も考えられる攻略法が、敵を挟み込んでパチパチ攻撃する方法。両側から上下へ攻撃を受ければ、さすがの敵もたまらない。だが、そういいった安易な戦法にでると、敵キャラが左右同時攻撃の無敵技を出してくるので注意が必要だ。両方から攻撃を受けて一度倒れると、起き上がりにその技を出してくるので、一時、間合いをとろう。

これが無敵技。挟んでペシペシやって、敵が倒れ込んだら間合いをとろう。

FIGHT-1 ゲレインコール

膨大な軍事力を持つクリー帝国とシ・アール帝国が、全面戦争の危機に直面していた。それを仲裁しに向かったアベンジャーズは、ゲレインコールと出会うことになる……。

最初の敵だけに、1人でも簡単に倒せるはず。どんどん攻めよう。

FIGHT-2 シャテラックス

ゲレインコールを追って宇宙拠点51K･シグマへと向かったアベンジャーズは、そこでシャテラックスと闘うことになる。シャテラックスはタフなキャラなので積極的に攻めるべし。

前衛と後衛というように、分担して闘っていくといい。リバウンド使用者は前ね。

これが6キャラ全登場シーン……。って何がなんだか分からない闘いになってる。

FIGHT-3 コーラス

クリー帝国の審判を受けるために、クリーの惑星に連行されるアベンジャーズ。そこをアイアンマンに助けられるのだが、突然コーラスが現れアベンジャーズの行く手を阻む。

コーラスも、基本は両側からのペシペシ攻めだ。遠くから攻めるのが吉。

倒すと、真実を語り出す。どっちもどっち。

FIGHT-4 Dr.ミネルバ

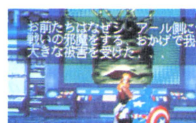
シ・アール皇帝暗殺を阻止するため、チャンデェラーに向かうアベンジャーズ達。そこで、今まさに皇帝を暗殺しようとしていたミネルバと遭遇。ミネルバは動きが素早い。それに加え、サポートのアットラーズからは執拗な気絶攻撃が……。冷静さを失わずに闘おう。

ここまでくると、相手もすぐ無敵技を出してくるのだ。

FIGHT-5 スープリモア

クリーの陰謀を知ったシ・アールの皇帝は、クリーの惑星に攻撃を仕掛ける。そのクリーの惑星ハラに向かったアベンジャーズは、この陰謀の首謀者であるスープリモアと闘うことになるのだ。

話もいよいよ大詰めになってきたぞ。

このゴタゴタに決着をつけるのは、アベンジャーズしかいない。ヤツを倒せ！

見かけによらず知能戦を仕掛けてくる。挟んでもすぐ無敵技を使うしね。両方から攻めるより、前衛後衛に別れ、片方から攻め込むのがいいようだ。前衛は注意が必要。

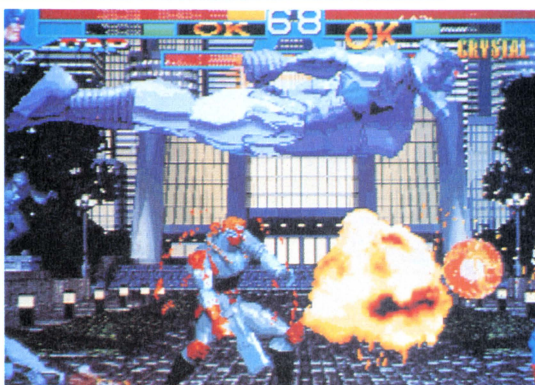
LAST FIGHT ゲレインコール

スープリモアを倒し、事件を解決したアベンジャーズは、無事地球へと帰還する。だが、地球ではゲレインコールが待ちかまえており、アベンジャーズに雪辱戦を挑んでくる。このゲレインコールは、最初に出てきたものと比べるとケタ違いに強い。2人で闘っても簡単には勝たせてくれないだろう。しかも、挟み込みでさえナカナカさせてくれないのだ。ここでは2人協力し、片方は空中で片方は地上戦メインで攻めていこう。

スープリモアは負けると、発狂し、大爆発が起こる。これで一件落着だ。あとは、地球に帰還するだけ。

しかし、帰還した地球にはヤツが待っていた！

復讐に燃えるゲレインコール。ハンパじゃない強さだから、心してかかれ。

サポートは、巨大なセントリーロボ。爆撃を仕掛けてくるぞ。全力で闘え！

マンクスTT

●セガ●稼働中●3Dポリゴン体感レース●MODEL2基板

「マンクスTT」が各ロケーションに登場してから約2カ月、早くも通信タイプがリリースされることになった。今までシングルタイプで特訓していた人は腕の見せどころ、ライバルたちと熱い走りを繰り広げよう。まだほとんどやったことのない人も、今回の記事を参考にぜひ挑戦してみてほしい。

ついに登場!!「MANX TT Twin」

21日、22日に開催されたＡＯＵショーでもお目見えした「マンクスＴＴ」のツインタイプ筐体。その名も「マンクスＴＴ Twin」。やはりレースゲームの醍醐味は、ライバルとの競り合いにあり、ということで、従来のセガのドライブゲーム同様、最大で８台まで一度に通信させることが可能になった。タイムアタック仲間でプレイするもよし、カラオケの時間待ちに盛り上がるのもいいだろう。とにかく、一度プレイしてもらいたい。きっとこのゲームのすごさが分かるはずだ。この壮快感を覚えたら、やみつきになること間違いなし!!

このツインタイプのもうひとつの特徴は筐体の仕様にある。シングルタイプとは違うので、足をステップにのせてプレイしてほしい。「スーパーハングオン」や「ＧＰライダー」と似た感覚と思ってもらえれば分かりやすいだろう。この筐体の動きの違いで、ゲームのリアルさを損なわないように、プログラム部分はシングルタイプのものに新たに調整が加えられている。

また、プレイされていない筐体は、今流行のライブモニターとなる機能も付いている。まるで本物のレース中継のようなスタイリッシュな映像は一見の価値あり。

1P側視点

左側に見える「２Ｐ」の表示がライバルマシンを表している。いままでどおり「ハンデ」はあるみたいなので、相手に前に出られても焦ることはない。勝負はゴール前の直線だ。

2P側視点

２Ｐ側のライバルはＩＰ。つまり画面のライバルマシンの表示は「ＩＰ」となるわけだね。「ＴＴコース」の対戦ももちろん可能だぞ。道幅が狭くて抜きどころに困るけど·

選べるコースはシングルタイプと同じ「ラクシーコースト」と「TTコース」の２コース。まだこのゲームに慣れていない人は「ラクシーコースト」でプレイすることをおすすめする。直線の多いこのコースでしっかりとゲームに慣れよう。この「Twin」タイプ登場後、シングルタイプでも通信プレイができるようになる予定。期待して待て！

ツインタイプ筐体

操作系はシングルタイプとまったく同じ。ただし、足をついてプレイすることになるので、ライディングスタイルは変わってくるはず。バイクのカラーリングにも手が加えられた。

ⓒSEGA 1995

100分の1秒を縮める重要テクニック

1 ロケットスタート

ドライブゲームに必ずといっていいほどあるスタートテクニックがロケットスタートだ。これはホイルスピンを防止することによって、効率よく加速するというもの。

このゲームではスタート時にタコメーターを1万回転に合わすことによって、スタート直後に最大限の加速を得ることができるぞ。

スタートのカウントダウンが始まったらアクセルをうまく微調整して、エンジンの回転数を1万回転付近に合わせる。そして「GO」の表示が出たら、アクセルを目一杯ふかしてスタートしよう。スタート後の多少のホイルスピンはOK。このホイルスピンによるタイムロスはほとんどない。

右手に全神経を集中させてアクセルを微調整。緊張の瞬間だ。初めはアクセルを全開にして、そこからちょっとずつ緩めていくといい。そうすればすんなり1万回転に合わせられる。

タイヤが"キキィッ"と鳴ったらホイルスピンした証拠。エンジンの回転数が一気に下がる。

2 ジャンピングポイントを利用した加速

マシンはエンジンの回転数が上がることによってスピードが速くなるが、エンジンの回転数は急激には上がらない。しかし、下り坂を走っている時と、ジャンプしている時なら話は別。エンジンの回転数が急激に上がるのだ。このことを利用して急加速するのが㊙テクニックだ。このテクを有効に使えるのはトンネル前のジャンプと、最終コーナー手前の長い下り坂。したがって、この2つの地点には万全の状態で侵入しなければならない。この2つの場所付近で、ドリフトをしてしまうとエンジンの回転数が落ち、十分な加速が得られない。特にトンネル前のジャンプは重要。ここでスピードに乗らないと、軽く1秒はタイムロスをしてしまう。次の加速ポイントがラムジーコーナーのあとの下り坂までないということを、肝に銘じておこう。タイムの伸びない人はこのジャンプ前の走りに問題があるはずだ。次のページの走りを参考にしてタイムを縮めてほしい。

タコメーター スピードメーターに注目！

3 ドリフトを利用した最短距離走法

ドリフトについては前号でも触れたが、とても大切なテクなので、もう一度説明しておくことにしよう。マシンを必要以上に傾けると後輪が滑り出す。この状態をドリフトという。このドリフトの利点はなんといってもマシンの進行方向を急激に変えることができること。通常、100km/hを切らないと曲がりきれないコーナーも、ドリフトなら6速全開で抜けられるぞ。

ドリフトの長さはカウンターをあてる(反対側にマシンを倒す)ことによって調整できるが、カーブによって、カウンターのあて方が変わってくる。急で短いカーブならカウンターは必要ないし、緩く長いカーブなら、小刻みに数回カウンターをあてなければならない。このカウンターのあて方はコース攻略のところで触れていくので、しっかりと頭に入れておこう。

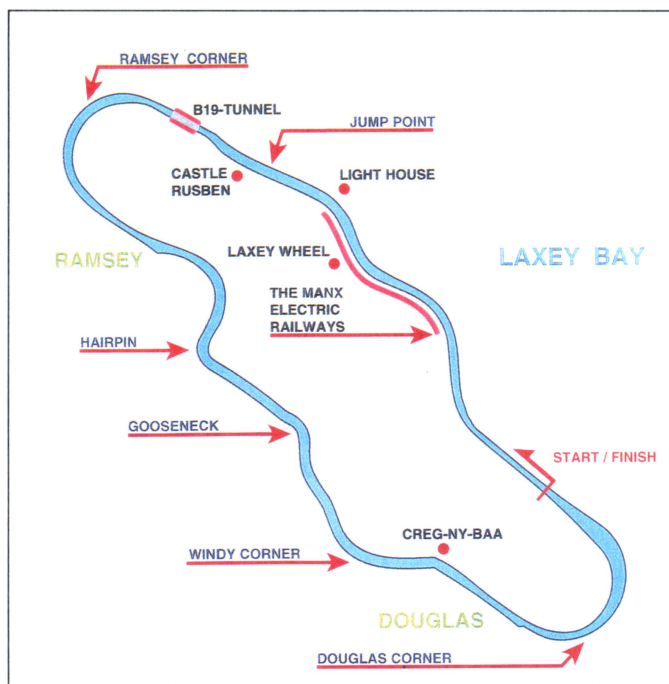
ドリフト走行によるデメリット

高速のままカーブをクリアできるドリフト走行にも欠点はある。それは、ドリフト中には、わずかながら減速してしまうという点。ブレーキや、アクセルオフに比べれば、この減速は微々たるものだが、まったく減速する必要のないコーナーでは大きなロスにつながってしまう。特に、加速ポイントの下り坂では痛いロスとなる。そこでどれだけスピードにのるかで、タイムが大きく変わってくるからだ。どこでもドリフトを使えばいいというわけではないのだ。

「ラクシーコースト」のラムジーコーナー。ドリフトを練習するのに好都合なコーナーだ。ミドルから入って、除々にインに寄っていく。そして、カーブの「R」に負けそうになったら、マシンを左に大きく傾けてドリフト。

マシンはアウト側へ流れているが、マシンの方向自体はカーブのイン側へ向いているのがよく分かると思う。次は、インを向きすぎないようにカウンターをあてるのだ。

するとインを向いたマシンはまっすぐ走りだし、結果的にコーナーのインを突き抜けたことになる。

1'01"を切るのが目標! ラクシーコーストタイムアタック

START スタート

スタートしたら、マシンを右に傾けて第1コーナーに備える。この時、敵車が邪魔になるが、うまくかわそう。この時点で2台をパスして5位にはなっておくこと。次のコーナーは左の長いコーナー。

スタート直後は敵車をよけるのが大変。スピードがのっていない間は、多少のミスもOK。

アウトインアウトを考えながら走らないと、大きなタイムロスにつながる。アウトやミドルからコーナーに突入するのは基本中の基本だ。

インに寄ろうとして無理に突っ込むと、コーナー後半でインの壁に激突してしまうので、ミドルから入ってちょっとずつインを突くようにすればいい。イン側の路肩を使ってもいいぞ。下り坂の終わりに緩い右コーナーがある。マシンを右に傾けたままで侵入するといい。コーナーに入ってからマシンを傾けたのでは、ドリフトを使わないとうまく曲がりきることができない。カーブの後半からはマシンを立て、上り坂頂上の右コーナーのインを突こう。

LIGHT HOUSE 灯台

このコーナーは終わりのほうでインを突くのがポイント。出口のほうが「R」が大きいので、初めからインを向いていると壁に「ドカン」だ。

そして、マシンを右に傾けながら右コーナーへ。下り坂なのでドリフトは御法度。くれぐれもマシンを倒しすぎないように気をつけよう。

ジャンプ前ということで、慎重にマシンを操って曲がること。

JUMP POINT ジャンプ

ジャンプ終了後のスピードによって、ここから先のタイムは大きく変わる。では、スピードにのせるにはどうするかというと、スタートからの複合コーナーをドリフトなしで曲がりきればいいのだ。シケイン後のチェックポイントの区間ラップタイムが18秒台前半しか出せない人は、ジャンプ後のスピードに問題があるはずだ。

ジャンプ自体は簡単で、コースの真ん中をキープするように飛べばいい。コースをクロスに飛んでしまうと、着地後のショックで壁にぶち当たってしまうぞ。マシンはまっすぐ立てたまま飛ぶように。

B19-TUNNEL トンネル

ジャンプから着地した時に280km/h以上スピードがないとダメ。うまくいけば287km/hくらいまで出るぞ。

画面の中央にはチェックポイント間の区間ラップタイムが表示されているぞ。

RAMSEY CORNER ラムジーコーナー

トンネルを抜けてからの長い左コーナー、それがラムジーコーナーだ。ここはドリフトを使って抜けていく。トンネルを抜けたらコースの右側へ寄り、アウトインアウトの体勢をつくる。コーナーに入ったらマシンを少し左側へ傾け、イン側によっていこう。急激に傾けるとドリフトしてしまうぞ。ここまではドリフトはいらない。インを突いたら、しばらくまっすぐ走る。すると、マシンがアウトに流されるはずなのでここでドリフト。マシンの頭がインを向いたらカウンターをあててドリフトをやめる。この繰り返しで曲がっていくのだ。ドリフトは3回を目安に。

できるだけインを突いて曲がる。この状態なら、まだドリフトさせなくてもいい。

上り坂のあとはなだらかな下り坂。下り坂ではドリフトしないように慎重にライディングせよ。

HAIRPIN ヘアピン

ラムジーコーナーをクリアすると短い上り坂、長い下り坂と続き右カーブへ到達する。長い下り坂の途中でコースの左側へ寄っておくと、すんなり右コーナーのインを突くことができるぞ。この右コーナーのインを突いたらドリフト。侵入角でドリフトの長さを調節してたち上がる。すぐにヘアピンがあるので、斜めに走ってヘアピンのインを突こう。ここはカウンターをあてなくてもマシンは勝手にたち上がるが、念のため軽くカウンターをあてておこう。

ミドルからインを突く。コーナーの「R」が一番きついところでドリフトだ。

ヘアピン。ここからカーブのインに向かって斜めに走るのがポイント。

ドリフトでヘアピンを曲がったら、軽くカウンターをあててたち上がる。すると、目の前に第2チェックポイントが見えるはずだ。

GOOSENECK グースネック

第2チェックポイントを過ぎると、きつい右カーブが待っている。アウトから侵入すれば難なくクリアできるので、チェックポイントはできるだけ左側を通過するようにしよう。ここからはクネクネとコースが蛇行するが、道なりに走らないで直線的に。最終コーナー手前の直線に入る前に「WINDY」という左カーブがある。ここはドリフトを一瞬だけかけて曲がること。この先は下り坂になっているので余分な減速はしないように。

一番内側にジャンピングポイントがある。これを使えば加速が良くなるぞ。

このコーナーを抜けると長い下り坂。290km/h弱まで加速だ。

DOUGLAS CORNER ダグラスコーナー

1回目のドリフトは短めに。マシンをインに向けるだけで十分。2回目に備える。

2回目のドリフトのあと、マシン前方に直線的なラインが見えているというのが理想の状態。

ダグラスコーナーを抜けるとやっと1周。つまり最終コーナー。このコーナーはバンクがついていて、他のコーナーよりも比較的曲がりやすくなっている。といってもコーナーの「R」はきついのでドリフトを使ってクリアしていく。ドリフトは2回。1回目は短く、2回目は少し長めにドリフトをかけるのがミソ。260km/hオーバーでクリアできるようになろう。

トータルタイムで2′04″は切ろう

1周目のラップタイムはスタートがあるので2周目より当然遅くなる。スタート後の混雑をノーミスでクリアできれば1′03″台は出るはずだ。完璧にいけば1′02″台も夢ではない。これは十分に達成可能なタイム。2周目は1′00″台が目標。決まれば1′00″20ぐらいまでは出せるはず。これをトータルすると2周で2′02″から2′03″台前半は出る。ここまでくれば一流プレイヤーといえる。エンディング後にネームエントリーができるだろう。「えっ、そんなに出るの」と思った人はドリフトのしすぎ。できるだけドリフトする回数は減らそう。他にも、区間ラップタイム、ジャンプ後、下り坂のあとのスピードをチェックしながら走るといい。そうして自分の弱点を見つけるのだ。回数をこなすだけでは上達しないぞ。

中央に表示されているのは1周目のラップタイム。画面上部の残りタイムの下に表示されているのが、トータルタイムだ。

少なくともこの画面を見ないようになるまでは練習しよう。最低でも1周目で1′10″は切らないと。

TTモードで腕をみがこう!

ブレーキをかけながらゲームをスタートすると、「TT MODE」になる。これは自分が他のバイクよりも遅くスタートすることで、スタート時の混雑を回避できるというもの。F1の予選のような、コース上に何台かのマシンがいる状態でのタイムアタックと考えてもらえば分かりやすいだろう。どんなに速く走っても極端に遅いバイクを4台ほど抜かすだけなので、走りに大きな支障はきたさない。気の済むまでタイムアタックをすることができるぞ。

また、タイム表示はレースモードとTTモードで別になっている点もうれしい配慮だ。これでTTモードでなければベストラップを出せないということはない。敵車と熱いバトルを楽しみたい人はレースモードで、自分の走りに酔いたい人はTTモードでプレイしてくれ。個人的にはTTモードがオススメ。

TTモードを選んだからといって、マシンの性能自体に変化はない。レースモードとまったく同じ感覚でプレイすることができるぞ。マシンの性能の話が出たので「AT」と「MT」の違いについても少し説明しておこう。はっきりいえば違いはない。シフトチェンジを機械まかせにするか、自分でするかの違いでしかない。めんどくさがり屋は「AT」を選ぼう。

TTモードでプレイした時は順位表示のかわりに「TT MODE」と表示される。

MANX TT インタビュー第2弾

AM3研インタビュー

"ライダーズハイ"を再現したかったんです

AGM■まず初めに、今回登場したツインタイプのプログラム面の特徴についてお聞かせ下さい。

嶋村■他のレースゲーム同様に、後続のプレイヤーを有利にするという調整を行っています。8人まで同時に対戦できるので、先頭とビリの差があまりに広がると楽しくないでしょうし……。かといって、後ろのマシンのトップスピードを上げるだけではだめなんです。かえって操作性が悪くなったり、ゲーム自体が不自然になります。ですから、クラッシュ時のペナルティを抑えたり、スライド部分、加速性能などのパラメーターを調整していくんです。まだ未決定な部分も多いんですけど。

呉田■逆に、ハンデ無しというのも用意してあるよね。

嶋村■ゲームの設定メニューでは、それもつけ加えられるようにするつもりですが、プレイヤーが選択できるようにするかどうかは……。

「そこまで考えて作っているんですか！」という驚きのアイデアや技術を、惜しげもなく語ってくれた2人。自分たちの作ったゲームに対する自信がヒシヒシと伝わってきた。

嶋村 一成氏

第3AM研究開発部チーフプログラマー。「ラッドモビール」「VR－I」などを開発。

マンクス開発のために2輪の免許を取りました

AGM■上手い人同士が遊ぶ時は、スタートボタンを押せばハンデ無しになるとか、あるといいですね。

嶋村■じゃ､入れときましょうか(笑)。

呉田■個人で選べるようにするとか。「オレはハンデいらない（笑）」なんてね。あと、ツインタイプの特徴としては、対戦の中継画面とか、不思議な現実感がありますね。

嶋村■やっぱり画角のせいかな？

AGM■ガカク？　カメラでいえば、広角レンズみたいなものですか？

呉田■うーん。ゲーム中でも画角は変化してるんですよ。このゲームを作り始める時、僕は〝ライダーズハイ〟というのを再現してみたかったんです。バイクに乗ってスピードを出すと、視野が非常に狭くなってくる。前方に吸い込まれるような、あの感じを表現してみたかったんです。ですから「マンクスTT」では、速度が上がるにつれ、それまで普通に見えていた景色がだんだん横に流れて少しゆがんできます。で、急ブレーキをかけると減速されて、遠くの背景が見えるようになる。ガツンと目の前に景色が迫ってくる。そういう効果を画角変化によって実現しているんです。

呉田 武司氏

第3AM研究開発部プログラマー。「ジュラシックパーク」「レールチェイス2」を開発。

「画角」によるスピード感を味わって下さい

嶋村■このゲームは、そもそものコンセプトからしてストイックですね。クラッシュ後にエンジン回転数がバラついたり、公道レースらしいバンピーな路面でタイヤが空転したりと、かなり細部にわたって作り込んでます。

AGM■ライダーの動きも細かいですよね。コーナー手前では上半身を起こしたり。

嶋村■バイクも、一応架空のマシンを1台作り上げているんです。ギアやタイヤの摩擦係数、動力の伝達ロスとか、あらゆるパラメーターを加味してます。本当はエンジンの爆発タイミングとかも計算したかったんですけど、そこまでやるとプログラムの解像度が追いつかないんですよ。1/60秒では足りないんです。

呉田■そういう細かい数字の積み重ねが、プレイヤーの高揚感につながってくれるといいんですけどね。

画角とは？

画角とは画面が表示する範囲の角度のこと。画角がきつければ表示される範囲が広くなり、緩やかになれば範囲は狭くなる。この画角を変えることによって、コースの奥行が「見かけ上」変化するのだ。下の2枚の写真を見てもらえば速度による視界の変化が分かるはず。

ほぼ同じ位置の写真でもこんなに視界が違う！

画角の関係でコースが上り坂のように見えるが、本当はやや下り坂なのだ。

左の写真の茶色の屋根の家がまだ先にあるのに、見た目はこちらのほうが前に見える。

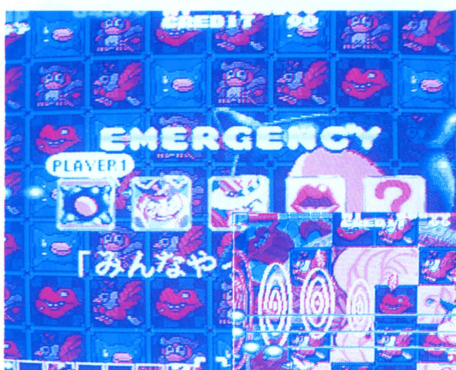
ツインタイプも登場！

セクシーパロディウス

●コナミ●稼働中●シューティング●2人同時プレイ可能

セクシーパロディウス

いよいよ今回から各ステージの攻略をお届けする。その1回目は目標を達成しないで侵攻するルートの攻略で、ステージ2から全ての目標を満たさなかった場合、今回攻略するルートでエンディングを迎えるぞ。

今まで謎であった「目標」はスペシャルステージへ進むために必要なもので、その全てを達成すると最終ステージ6をクリアしたあとにスペシャルステージへと進めるのだ。また、目標達成にはランダムで割り込んでくるボスオンパレードステージのクリアも必要な要素となる。そのステージの紹介とともに攻略へ入るぞ。

なつかしいボス達のオンパレード!

この方々を全て倒すのが目標。ん？ どこかで見たようなこのキャラクター達は……。そう、彼らは「極上パロディウス」でボスを務めた方々なのだ。

羽とリップルレーザーみたいなモノで攻撃してくる、アメリカンな帽子が印象的な大ワシも登場。攻撃手段は「極上パロディウス」とほぼ同じ。

舌なめずりが気色いい（?）唇のボス。小さい唇を倒していると合体して大きくなる。体当たりと入れ歯を飛ばすのが攻撃手段だ。

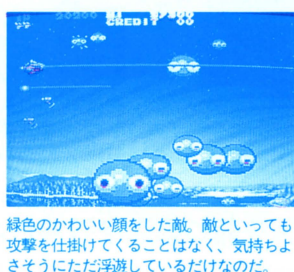
この美しくセクシーなおねーさまがボスオンパレードステージのボスを務める。パワーアップカプセルの大放出もしてくるぞ。

北の牧場ステージ

MISSION 1

「わるいコーンを倒すっち」

上下から交互に出現する法則はシリーズ特有のものだ。

まずは火力をパワーアップしよう。次にオプションだ。

緑色のかわいい顔をした敵。敵といっても攻撃を仕掛けてくることはなく、気持ちよさそうにただ浮遊しているだけなのだ。

山が跳ねるとザコが飛び出すので、上下の地形に接近しないように。ちなみに山は倒せないぞ。

美しい朝焼けがこれから始まる冒険の門出を飾る。ステージ構成はオーソドックスな横スクロールで、地形の起伏もなく、最初の面だけあって敵の攻撃も穏やかだ。まずはパワーアップカプセルを集めて武装を整えていこう。ザコの出現方法にも特殊なものはないので、見つけしだい倒していけばいいぞ。

このステージで注意したいのは、中盤に登場する山で、こいつは前触れもなく飛び上がり、さらにその振動でザコを出現させる。その危険を回避するには自機を画面中央に移動しておこう。ボスのコーンチワは弱点を狙って撃ち続ければ問題ないぞ。

やったコーン

BOSS ポップコーンは食べられない

トウモロコシのボス、コーンチワ。身を削ってポップコーンで攻撃してくるぞ。

ポップコーンをまき散らすのが主な攻撃手段。動かないで連射していこう。

思う存分ポップコーンをばらまいたあとは、空中へ飛び立つ。高度が高いので、その下へ潜るように回避しよう。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

MISSION 2

「お金、落としたあるよー」

浴場ステージ

お風呂で泡に身を包んだおねーさま達が、シャボンを飛ばして誘惑してくる。男性諸氏には天国のようなステージだ。

シリーズ初の新要素「目標」がここで初めてお目見えする。このステージでの目標はステージ内に散らばるコインを収集すること。大と小のコインが存在し、大のコインを中心に集めていくことになるのは言うまでもないだろう。しかし、大のコインは若干取りにくい場所に設置されているので、背景への接触には十分注意して収集してほしい。また、このステージは上下にスクロールするうえに、そのスクロール速度も速いのだ。ただ進むだけでもスピードは2つ欲しいが、目標を達成したいなら3～4段階のスピードが必要となる。

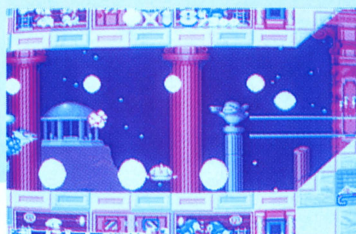
ステージ序盤で注意したいのは、ザコが大量に放つ通常弾で、パワーアップしていないと敵を倒すどころか、それを避けるだけで精一杯になる。ここではパワーアップよりスピードアップを優先すること。中盤の高速スクロールでは流水に注意しよう。接触してもミスにはならないが、自機が下に流されてしまうのだ。

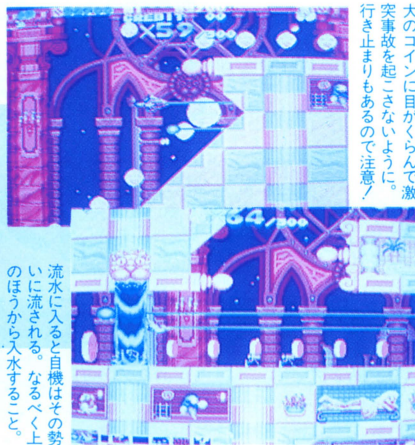
序盤 まずは下ごしらえ

一際、ザコの攻撃が厳しい。

1人用のお風呂に入ったおねーさまの攻撃。

目標を達成したいならその全てをかき集めよう。

中盤 高速スクロールに注意

大小のコインは全て集めたいがスピードが遅い場合は、せめて大のコインだけでも取得していこう。

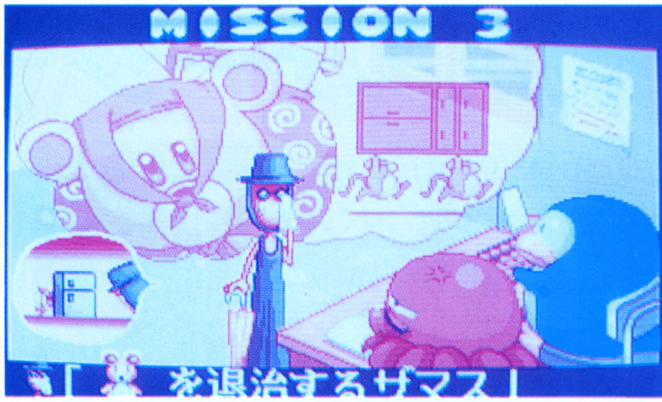
大のコインに目がくらんで激突事故を起こさないように。行き止まりもあるので注意！

流水に入ると自機はその勢いに流される。なるべく上のほうから入水すること。

終盤 見とれずにコイン収集しよう

お尻をプカプカ浮き沈みさせるおねーさま。

BOSS 攻撃と防御を兼ねる泡を破壊しよう

ザコ入りの泡で攻撃しつつ防御しているのだ。

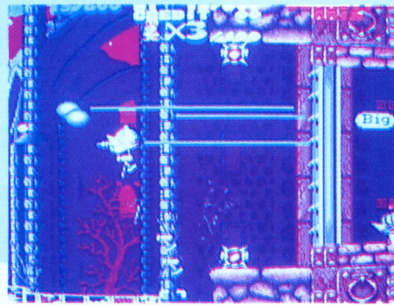
泡の中のザコには倒せるヤツと倒せないヤツがいる。倒せないヤツは無視して攻撃を続けよう。

館ステージ

次に一行が向かうは、ぬすむんＤＥチューのアジトとなっている館。ネズミ算式に増えた構成員達は、倒しても倒してもキリがないほど出現してくる。このステージの目標はその構成員を定数匹倒すことなので、多く出現してくれる分には都合はいいのだが、武器をパワーアップしていないと倒しきれない。が、幸いなことに構成員自体はただ逃げ惑うだけで攻撃は仕掛けてこないから難易度が上がることもない。

序盤は雨の降る館の外から始まる。雨と敵と敵の弾で視界が悪くなるので自機を見失わないよう操作しよう。館の入口は閉ざされているが、その扉に弾を撃ち込めば破壊することができる。そして屋敷内部は構成員の体に似合わないほど広く上下にスクロールする。新たな敵を出現させないためにもスクロールさせないほうがいいが、目標達成を狙うならば画面をスクロールさせよう。また、終盤には行き止まりがあるので、それを避けるためにも上部のルートを進もう。

傘で雨を防ぐビックバイパー。傘にやられ判定はない。

飛べないネズミは風船に捕まって登場。素早く倒そう。

序盤　屋敷に侵入する前に……

屋敷の入口に総攻撃をかけて扉を破壊しよう。

中盤　構成員を倒せ！

❍鎧を着ている構成員は、その鎧を破壊すると逃げ出す。鎧を脱がすだけでは、倒した数にはならないぞ。❍ここは構成員が無数に降りて来るので、スクロールする限界まで成敗し続けよう。

終盤　複雑な迷路と化した屋敷内の総攻撃に耐えろ

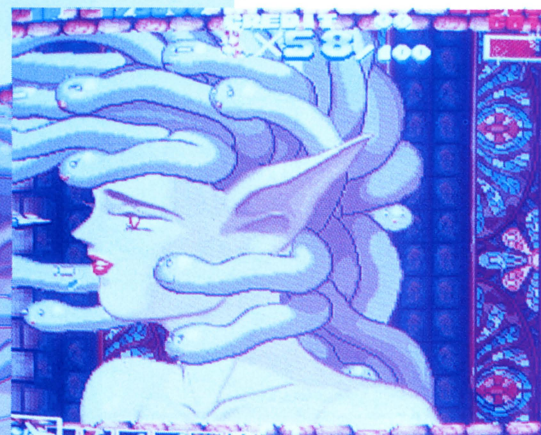
トゲトゲした敵も、木製の扉も破壊可能だ。

屋敷の迷路の終盤には行き止まりのトラップが。

BOSS　色っぽいメデューサの攻撃は厳しいぞ！

彼女の視線に触れてもミスにはならないが少しの間動けなくなる。

吐息を放ったら注意。ネズミに変化するぞ。

抱きつかれたいところだが我慢して避けること。

炭坑ステージ

ここでは、野菜（？）人間からの依頼を受け炭坑へと向かうことになる。炭坑ステージらしく、ヘンテコな採掘機の破壊がこのステージの目標だ。さすがにステージも4面までくればザコの攻撃が激しくなり、パワーアップしていないとツライ戦いを強いられる。また、天井などにも多くのザコが張り付いているので、そこを攻撃する武器を持っている自機を使っているなら、惜しみなくそれに切り替えたほうがいいだろう。広い範囲を攻撃する武器が必要だ。

ステージ序盤は炭坑の入口で、通常弾をまき散らす動物が出現する。縦一列に並んで突進してくるこの敵は、どれかが当たりとなっていて、スカの敵をいくら攻撃しても退治できないのだ。素早く当たりを探すためにも上から順に攻撃していこう。中盤はすでに洞窟内で、落石の破片に当たるだけでもミスとなるので、敵の弾と同じく注意が必要だ。その途中、画面内で上下に区切られるエリアがあるが、目標を達成したいなら画面下部のルートを通るといい。採掘機は地面に設置されていることが多いからだ。終盤で気を付けたいのが手榴弾を投げてくる敵で、その爆炎は画面上にしばらくの間残り、接触するとミスになってしまうのだ。

序盤 急いで当たりを探せ

当たりの敵を倒せば他の敵も消滅する。

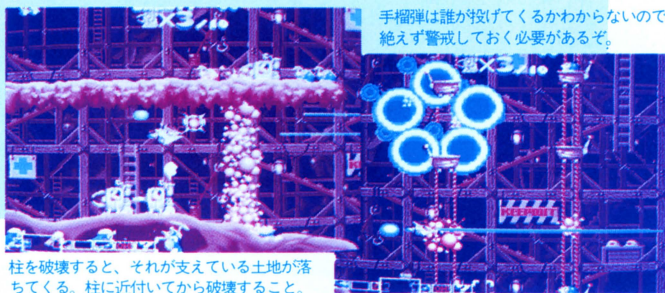
中盤 炭坑内は敵がいっぱい

地上や天井、空中などから敵が強襲してくる。

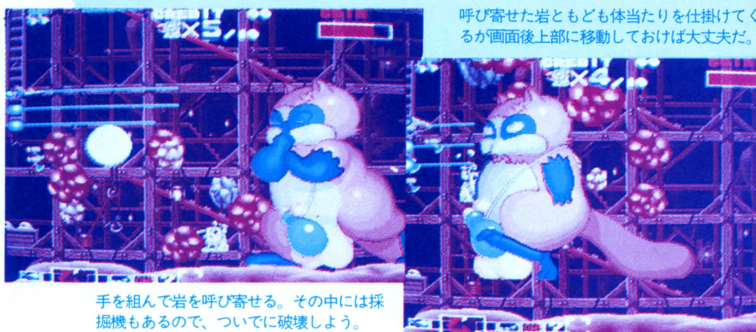
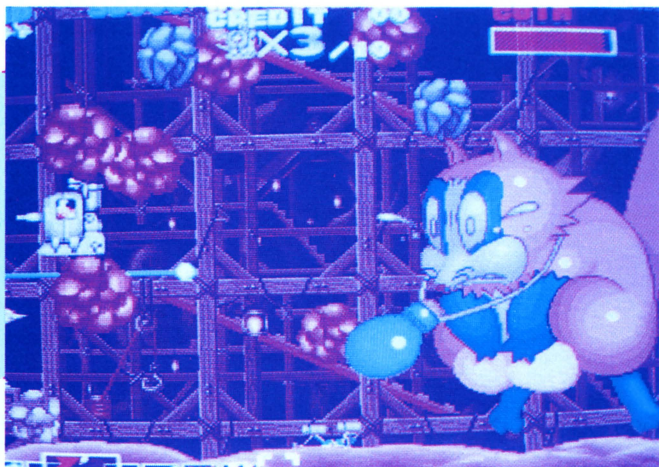
落石注意。砕けた破片に触れてもミスとなる。

行く手を阻む菊一文字のようなレーザーはしばらくするとパワーが切れるので、その隙に抜けよう。

終盤 爆炎に気をつけろ！

手榴弾は誰が投げてくるかわからないので、絶えず警戒しておく必要があるぞ。

柱を破壊すると、それが支えている土地が落ちてくる。柱に近付いてから破壊すること。

BOSS タヌキの○×○×は攻撃しないように！

呼び寄せた岩ともども体当たりを仕掛けてくるか画面後上部に移動しておけば大丈夫だ。

手を組んで岩を呼び寄せる。その中には採掘機もあるので、ついでに破壊しよう。

急所を攻撃すれば集中力を失わせることはできるがその後の反撃が…。

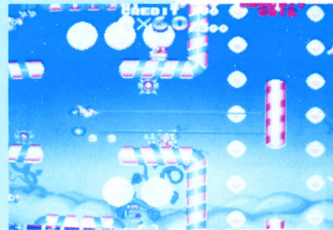
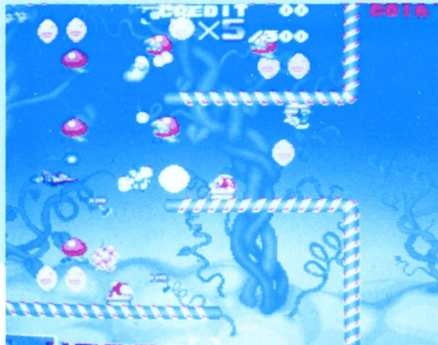
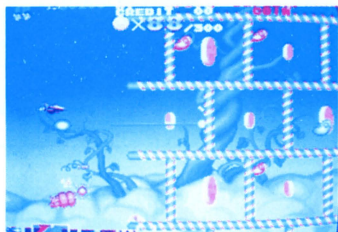
MISSION 5

「わけまえ　半分ね」

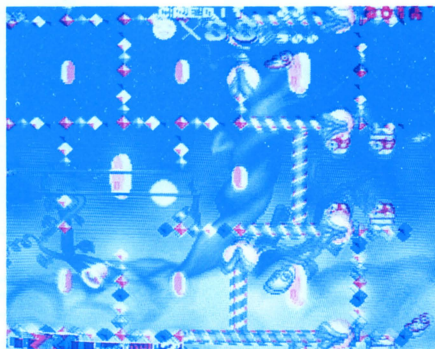
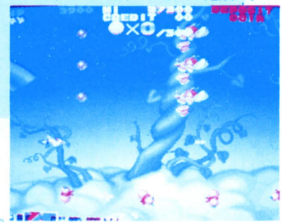
空中ステージ

いよいよ最終面の一歩手前の空中ステージへ突入。雲の上に設置された不思議な世界がとても幻想的だ。ここの目標はステージ2と同様でコインを集めること。カラフルな壁で迷路化されたこのステージの中に大小のコインが散りばめられている。難所は狭い通路で、敵と壁に挟まれないよう逃げ道を確保しながら進まなければならない。コイン集めに執着するのは危険なので、危ない時はコインを無視しよう。

迷路へ入る前の広い空間はステージ序盤だけだが、ここから厳しい敵の猛攻が始まる。ザコは放っておけば画面からいなくなるので、弾を多くまかれたら無理に倒さずに逃げ回るのも手だ。中～終盤はコテコテの迷路だが行き止まりはない。敵にだけ警戒しながら進んでいこう。

中盤　巨大な迷路に浮遊するコインを集めよう

行き止まりはないものの大回りしないと抜けられないので、のんびりコインを収集している時間はないぞ。大きいコインを優先して集めて、追い詰められそうになったら先を急ごう。敵の弾は引きつけてからまとめて避けるようにしよう。

迷路を抜けるといきなり入り込む隙間もない障害物が現れるが、妙な植物が障害物を食べてくれる。ここで安心してはいけない。その食べたあとのカラフルな玉を破壊していかないと先へは進めないぞ。やはり大きなコインを狙って道を開こう。

序盤　最初から気を抜くな！

妖精のおねーさまは大砲を撃ってくるので、その正面にいるのは危険だ。

ザコを倒してパワーアップカプセルを集めよう。常にシールドを装備したい。

終盤　さらに複雑な迷路に!?

大きなコインがいっぱいあるが、どこまで取れるかな？

ここは完璧に行き止まりだが、ベルが大量に出現。その答えは緑のベルだ。

BOSS　美味しそうなペロペロキャンディーだけど攻撃は激しいのだ

空中ステージのボスは表情もなにもないアメ。４つのキャンディーがグルグル回るぞ。

回る飴玉を避けていると、そのうちコインを出してくれる。目標達成を狙っていて定数に達していないなら取得しよう。

●カプコン●稼働中●シューティング

19XX(ナインティーン・ダブルエックス)

「19XX」最終回は、全ステージを通して最大の難所、ステージ6・7の攻略と、各ステージに隠されている隠しキャラの紹介だ。

攻略の方は、まだ1コインクリアをしたことがないという人向けに、写真で順を追って細かく紹介していこう。多くの人が苦戦を強いられるであろうアウターリミッツを含め、ボスラッシュが続く後半ステージのクリアーに、大いに役立てて欲しい。

また、すでに「19」シリーズのお約束ともいえる存在の「隠れキャラ」に関しては、各ステージごとにすべてをご紹介。出現場所、条件を覚えたら、ゲーセンでさっそく確認して欲しい。では、ラストテイクオフ!

「19XX」最終攻略!!

今回は、ステージ6のアウターリミッツとライバル機が超合体する最終面を、隠しキャラの出現場所を含め攻略していくぞ。ステージ5までの難易度は多少低め〜普通と思われる「19XX」だが、ステージ6から難易度は格段にアップする。気を引き締めて後半戦に望むべし。また、前号の攻略と合わせると、今回で全ステージを攻略したことになるわけだが、他の攻略法も多数存在する。これからも自己記録をのばすつもりで各自、精進してくれ。

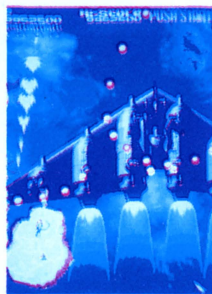
巨大戦艦アウターリミッツやボスのラッシュとなる後半ステージは、パターンが確立していないと非常にキツイ展開に。気合を入れろ!!

STAGE6 最終面大攻略!!

難攻不落の後半ステージを撃破せよ!!

後半ステージのボスは、攻撃を見てから反応してよけるというアドリブパターンが通用しないほどの激しい攻撃を仕掛けてくる。このため、今回は連続写真を使用してパートごとに細かくステージ、ボスを攻略していくこととする。

ちなみに、今回も3WAYを基本武器として攻略していき、その他の武器が有効な時はそのつど紹介していく。

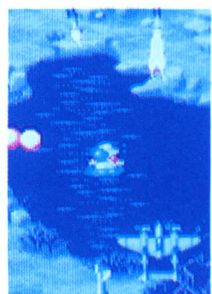
巨大戦艦アウターリミッツを倒すには、砲台の配置を完全に把握しておく必要が。

最終面では、各ステージで死闘を繰り広げたライバル機との最終決着が待っている。

次ページへ!!

全ステージの隠しキャラを公開

弥七、モビちゃんなど、すべての隠しキャラを網羅!

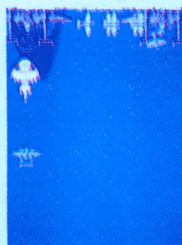
ひと昔前のシューティングゲームではお約束の観があった隠れキャラ。「19」シリーズでもこれまで毎回隠れフィーチャーがあったけど、今回の「19XX」にも、カプコンのトレードマーク的存在の"弥七"や"モビちゃん"が登場するぞ。また、あの名作「1942」のBGMでゲームを楽しめる隠しコマンドもご紹介。オールドファンは試してみて!

1UPの弥七は全部で2つ隠されているが、うち1つは一定の条件を満たす必要がある。

モビちゃんを取ると、画面全体にダメージを与えるメガクラッシュの効果がある。

P106へ!!

©CAPCOM CO.,LTD 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

STAGE 6 アウターリミッツ

敵艦の右前方からスタート！

左右の中型機はマーカーショット（以下マーカー）で処理しよう。

前方に見える砲台にマーカーをロックして、ザコ編隊と一緒に破壊。

画面左上から登場する、大型砲台もマーカーを使って破壊しよう。

画面左にスクロールすると再び大型砲台が登場。同様にマーカーで破壊。

この画面になる直前は画面左下にいて、砲台の弾を封じつつ破壊しろ。

列車の大群の左から2列目を破壊するとザコラッシュが始まるぞ。

マーカーを溜めつつ画面左下で待機、弾を封じながら砲台を破壊しよう。

艦体左下（下⬇上）

マーカーで中央艦橋をすばやく破壊しないと隠し勲章は出ないのだ。

大型砲台は下から順にマーカーで破壊。ここで遅れると次に影響が。

ザコラッシュ、特殊ミサイル、砲台の危険地帯。やばい時はボムだ。

中型ヘリ

画面右から登場する戦車をショット連射で巻き込んで全てを破壊。

中型ヘリが登場したらマーカーをロックして画面下の右端まで移動。

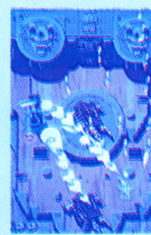
艦体右上

砲台を破壊したら画面下に回り込んで艦橋に重なり、これを破壊。

中型ヘリを破壊したら、マーカーをためつつ画面右上で待機。

艦体右上（上⬇下）

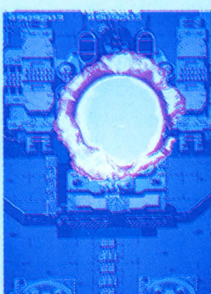
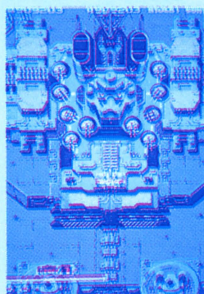
画面左右から登場する中型機にマーカーを合わせ、弾道でザコ処理。

スクロール中、砲台に登場順に重なってマーカーで処理しよう。

ライバル機は意外なところから出現するので、画面中央で待機を。

ライバル機にマーカーをロックさせたら砲台に重なって破壊しよう。

BOSS——

アウターリミッツは艦橋部分がボスとなる。破壊する順序は、レベル２ボムを使って小さい砲台を全て破壊→右の大きい砲台→最前列の３つの砲台を右から順に破壊→弱点部分を破壊、となる。ちなみに大型砲台を両方破壊すると攻撃が激しくなるので、できるだけ破壊しないように心がけよう。

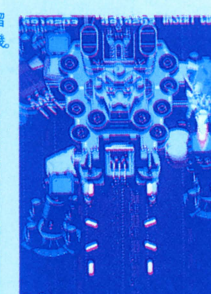
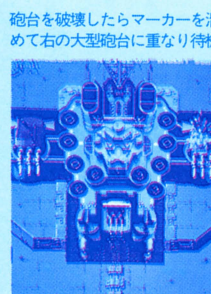
小さい砲台が画面にすべて現れたらボムをため始めよう。

スクロールが止まったら、写真の位置でボムを解放する。

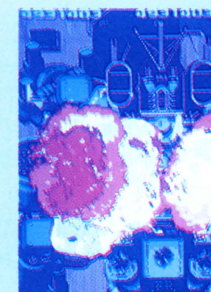
砲台を破壊したらマーカーを溜めて右の大型砲台に重なり待機。

本体が動きだしたらマーカーを発射して連射し、これを破壊。

砲台の弾を避けつつ、前部にマーカーを。

ファンネルを全て破壊すると多種のバラマキ弾が自機を襲う。危険な時はボムを使え。

ファンネル攻撃中は他の攻撃がないので重なって連射。危険時にはボムを放出しよう。

バラマキ弾を避けたら弱点部分に重なる。ファンネルが攻撃してきたらボムを使おう。

写真のバラマキ弾は、ショットを撃ち込みつつ画面中央の一番下でやり過ごそう。

STAGE 7 ボスラッシュ

画面がバックスクロールを始めるとヘリコプターが登場。その後、ザコ編隊がアイテムを放出するので任意のアイテムを回収しよう。

その後、バックスクロール中にボス級の大型機が画面下から登場するが、まだこの時には当たり判定がない。したがってここでは攻撃をせず、大型機の左側の大型砲台に自機を合わせて、マーカーをためる。そして再び大型機が姿を現したら、戦闘を開始しよう。

攻撃が終了したら、次は左右の大型砲台が自機を狙って攻撃をしてくる。この攻撃はショットを撃ちつつ、画面一番下、中央部でやり過ごそう。

左右の砲台が弾を発射したら、自機を右に移動させてこれを回避。この砲台は5WAY弾を発射するので、大きく右に平行移動しよう。

左の大型砲台にマーカーをロック。バックスクロール中にマーカーを溜めつつ、左の大型砲台に座標を合わせておくことを忘れずに。

砲台を全て破壊したら、画面左上の隠し勲章を回収。ボスを早く倒しすぎると、勲章を全て回収する前に画面がスクロールしてしまうので注意。

前方の小さい砲台は自機を狙って弾を発射する。右の大型砲台を破壊したら、すかさず画面下へと自機を移動させて次の攻撃に備えよう。

次の攻撃では大型砲台が横に砲身を移動させ外側から前方へ弾を発射してくる。この時、他の攻撃は一切ないので大型砲台に重なりこれを破壊。

亜也虎・改(変形バージョン)

亜也虎・改が出現する前にライバル機が登場するが、まだこの時は破壊できない。したがってライバル機は相手にせず、亜也虎・改との戦闘に備え、マーカーをためておこう。亜也虎・改にはレーザーを2回発射するまで当たり判定がないので、2発目のレーザー攻撃を見てから攻撃開始。その後は写真の流れ通りに攻撃をしかけよう。

戦車が攻撃を開始するまで画面中央の一番下でショットを連射。戦車が攻撃を開始したら、自機を少しずつ左にズラしていき弾を避けよう。

各部で攻撃準備を始める亜也虎・改。しかし、写真のように2発目のレーザーを発射するまで当たり判定がないので落ち着いて攻撃をしかけよう。

レーザー攻撃が始まったら亜也虎・改の正面でショットを連射して待機。自機に当たるコースにレーザーが飛んできたら、スッと横に移動しよう。

マーカーを亜也虎・改にロックさせようとすると、電磁波を出した黒いボールが邪魔に入るが、これにはかまわずマーカーを発射しよう。

戦車は攻撃を一旦停止すると、次に連射モードに入る。この攻撃はシューティングゲームの上級者以外はボムを使って回避したほうが無難かも。

自機が画面端に到達する手前で、弾の合間をぬって右へと切り返す。その後も先ほどと同じように、自機を少しずつ右方向へと移動させる。

一回だけ右にレーザーを発射するが、このレーザーは見て避けられる。ある程度の連射速度で撃ち込んでいれば亜也虎・改はこのあとに大破する。

ボスは画面左寄りでレーザー攻撃を始める。レーザーは自機を狙ってこないので、画面一番下の中央辺りで効率よくダメージを与えよう。

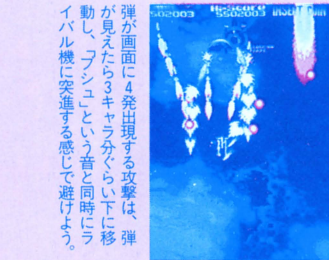
ボスはまとまった弾を撃ちつつ画面左へと移動する。自機はこの弾を画面右寄りで避けつつ、マーカーを駆使してショットを撃ち続けよう。

次は自機を狙って弾を撃ってくる。だが、この弾はまとまって飛んでくる上、単発攻撃に近いのでよほどのことがない限りくらうことはない。

一騎討ち!

ライバル機は2種類の攻撃パターンを持つ。ここではその避け方について攻略していく。ここで粘ると、いいタイミングでアイテム編隊が来るので試してみよう。

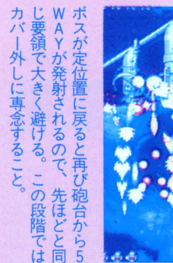
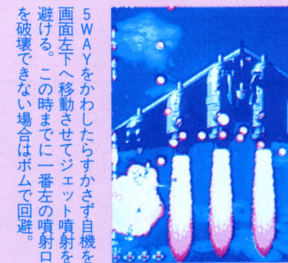
弾がライバル機から発射されるタイミングは一定。そのタイミングをつかみ、弾が発射される直前にライバル機の真下へ回り込むように避ける。

基本的にはライバル機の右(左)下で待機して、弾がライバル機の下に見えたら右の写真のように、弾が4発見えたら左の写真のように避けよう。

弾が画面に4発出現する攻撃は、弾が見えたら3キャラ分ぐらい下に移動し、「プシュ」という音と同時にライバル機に突進する感じで避けよう。

ボスラッシュ最大の難所

いよいよライバル機との最終対決。ここで再び登場するライバル機を大破させると、飛来する大型パーツ(本体?)が合体して大型のボスへと変化する。このボスのパーツを破壊する順序は、左翼砲台のカバーを左から順に3つ破壊→左翼の砲台本体を左から順に破壊→左翼左から2つ目の砲台部分を破壊(左翼が外れる)→弱点の中央部を攻撃→右翼カバーが一定時間後に外れたら(破壊してもよい)右から順に2つの砲台を破壊→右から2つ目の砲台部分を破壊して右翼を外す、という過程をとることとなる。一応パターン化されているものの、アドリブの避けも要求されるぞ。

ライバル機の攻撃が終了すると画面左から大型パーツが飛来する。この時のジェット噴射は攻撃判定があるので、自機は画面左下から動かないように。

単体で登場したライバル機には、マーカーをロックさせてショットを連射。正面にいると直線的な弾の餌食になるので画面一番下の左方向で避けよう。

ボスが定位置に戻ると再び砲台から5WAYが発射されるので、先ほどと同じ要領で大きく避ける。この段階ではカバー外しに専念すること。

5WAYをかわしたらすかさず自機を画面左下へ移動させてジェット噴射を避ける。この時までに一番左の噴射口を破壊できない場合はボムで回避。

噴射口上部にある砲台が動き出したらマーカーを発射。同時に砲台から自機を狙って5WAYを撃ってくるので、右に大きく移動してこれを回避。

右翼の砲台は内側から順に破壊していく。この時点でまだジェット噴射口が外れていない場合、弱点にショットを撃ち込んでいてもよい。

カバーが外れた状態の砲台は、通常だと直線的に攻撃をしてくる。しかし、まれに変形して遅い弾をバラまくモードに入る。砲台の動きには要注意。

左から2つ目の砲台跡にマーカーを駆使して集中放火し左翼を外す。その右側の砲台は先に破壊しても後に破壊してもよい。楽と思われる方法で壊そう。

2回目のジェット噴射も同じく画面左下でやり過ごす訳だが、砲台から発射される弾が1回目よりも避けにくい。ここはボム使うことをオススメする。

右翼が外れても弱点の中央部分からの攻撃は続く。マーカーを使用してショットを連射し中央の弱点部分を破壊すれば、この形態はやっと終了となる。

一番右の砲台は無視して右翼を外すわけだが、砲台が変形すると弾をバラまいてくる。砲台の動きには細心の注意を払って、ミスしないよう心がけよう。

右翼の右から2つ目の砲台を破壊すれば、この形態の終わりは見えたも同然。砲台跡にマーカーをロックして仕上げの右翼外しに取りかかろう。

砲台を楽に壊すポイントは、マーカーをロックさせる時のみ砲台正面にいき、それ以外は正面から少し外れた位置でショットを連射する、という点にある。

クリア目前! 気を抜かずに戦え!!

ついに出現した最終形態は、5 WAY→誘導弾→体当たり→ホーミングミサイル→極太レーザー→四角い弾の全方向弾→速いバラまき弾→5 WAYに戻る、という順序で繰り返し攻撃してくる。しかし、この攻撃順序はボスに与えているダメージによって変化するので、あくまでも参考として覚えておいてくれ。

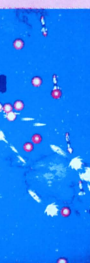
基本は画面端から大きく避けること。中途半端な位置から避け始めてしまった場合は横に平行移動して切り返す。斜めに避けると危険なので注意しよう。

5WAYは弾が2発セットになって飛んでくる。画面中央周辺で避けてもいいが、次の誘導弾に備えて左右どちらかに大きく避けておいたほうがよい。

一番厄介な攻撃がコレ。弾が速いうえに数も多い。ボスが低い位置でこの攻撃を開始したら、迷わずボムを使用して危険な状況を回避しよう。

四角い弾の全方向弾はスピードが遅いので、弾が発射されたのを確認してから避ける。難しいことではないと思うので、落ち着いて移動すること。

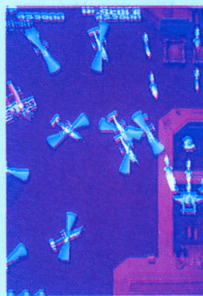
このレーザーは自機を吸引する性能がある。この攻撃が始まったら左(右)斜め上にレバーを入れっぱなしにして、レーザーとミサイルを同時に避けよう。

ボスの体当たりを避けたら画面の中央近くまで自機を移動させる。ボスが上に移動を始めたらホーミングミサイルを撃墜しつつ画面一番下へ自機を戻す。

全ステージの隠しキャラを一挙公開!!

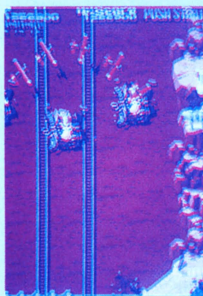
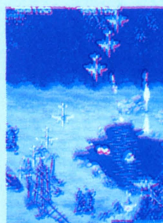
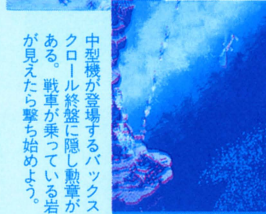
カプコンのゲーム、しかも縦シューティングといえば隠しキャラは当然の存在。カプコン＝隠しキャラという公式があってもいいほど、切っても切れない関係だろう。

本作「19ＸＸ」に登場する隠しキャラは、画面全体にダメージを与える〝メガクラッシュ〟の効果を持つ「モビちゃん」と、１ＵＰキャラの「弥七」、特定の場所を撃つことで、300、500、1000点の順で大量の勲章が出る「隠しボーナスポイント」の３種類。このうち、１ＵＰはゲームをクリアするために必要不可欠のアイテムなので、しっかりと位置を覚えておこう。

STAGE 2 弥七×１、モビ×１

2面の隠し勲章ポイントは、画面右で建造中の船の中央付近にある。ランダムに飛行するザコ機が飛び交う中での回収となるので、ザコ機の体当たりに気を付けよう。

中型艦が出現する高速スクロール地帯の終盤、画面右にモビちゃんが出現する。この場所はスクロールが速く、敵の攻撃も激しいので、無理して取りにいかなくてもよい。

STAGE 3 弥七×1、勲章×1、モビ×1

注意 この地点の隠しキャラは、点数の数字に「7」が２つ以上ある時のみ１UPの弥七が出現するという条件付き。

点数の数字に「7」が2つ以上なかった場合は、写真のように1000点の勲章が出る。手前の敵で点数を調節して1UPを狙え。

ジャングル地帯の右の池の中央にモビちゃんがいる。ザコ機を撃ちもらさないように回収しよう。

中型機が登場するバックスクロール終盤に隠し勲章がある。戦車が乗っている岩が見えたら撃ち始めよう。

STAGE 4 勲章×１、モビ×１

森の出口近辺の左の空き地にモビちゃんが登場する。攻撃は激しくないので落ち着いて回収しろ。

恐竜の骨の尻辺りに隠し勲章。氷上の特殊砲台と戦車を破壊しながら勲章の回収に励もう。

STAGE 5 弥七×1、勲章×2、モビ×1

最初の戦車製造機の右側にモビちゃんがいる。撃墜率を優先するなら無理して出す必要はないぞ。

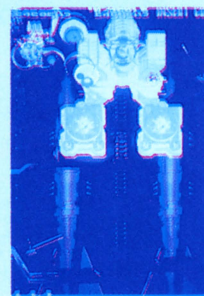
列車地帯を抜けた、工場地帯入口の左に弥七が隠されている。ここは無条件で出現するので必ず回収しよう。

先ほどの隠し勲章ポイントの少し右上の位置にもうひとつの隠し勲章ポイントがある。すべて回収しよう。

ボス手前の大型機登場後の左側に隠し勲章。2P同時プレイの場合は左右対称位置にも隠し勲章がある。

STAGE 6 勲章×１

アウターリミッツ左上の部分に隠し勲章ポイントがある。中型ヘリの処理速度に応じて、回収できる数も変わってくるぞ。

STAGE 7 勲章×１

最初のボス級の敵の左上に隠し勲章ポイントがある。ボスを速いタイミングで倒してしまうと全部回収できないので注意しよう。

オマケ １面のBGMを変更する!

「19ＸＸ」には、懐かしの「1942」ＢＧＭモードが隠されている。コマンドは右の通りで、双方ともコイン投入時の画面でコマンドを入力する。

● 「1942」BGMモード
レバーを上に１回、右に９回、下に４回、左に２回入力して1942の音が鳴れば成功。

● 「1942」アレンジBGMモード
レバーを上に１回、下に９回入れた後、左上、右下、右上、左下、左上、右下、右上、左下の順（Xを書く要領）で１回ずつ入力。

懐かしい!

●セガ ●稼働中 ●3D対戦格闘アクション ●MODEL2基板

ファイティングバイパーズ

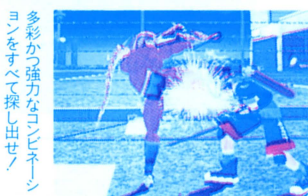
キャラクターごとの技が最終公開されたことですべてのプレイヤーが対等の条件で闘えるということだ。そして、ついに「ファイティングバイパーズ(以後バイパーズ)」の隠しキャラクター"マーラー"の出現方法が公開された。マーラーの存在が明らかになったことで、対戦熱が加熱することは間違いなしだ！ さらに、システム解析3回目の「投げ技を決めるポイント」について、4回目の「アーマー耐久値」について解析したので参考にしてほしい。さらに初心者のために「基本の闘い方」を紹介したので、合わせて参考にしてほしい。

ついに公開!! 隠しキャラクター"マーラー"の使用方法

マーラーとは何者なのか!?

バイパーズ唯一の隠しキャラクターである、B.M.と同じコブラトップのコスチュームに身を包む謎の男〝マーラー〟の出現方法が明らかになった。出現方法は以下の通りなので、使用可能な台があればぜひ遊んでみてほしい。

多彩かつ強力なコンビネーションを持つので、すべてのコンビネーションを探すだけでも楽しいぞ。ジェーンの技に似た技も持ち、パワフルな面も見せるキャラだ。

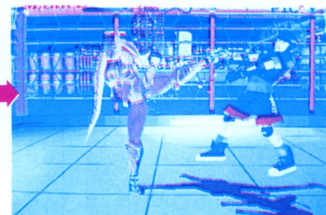
ストロングアッパー(⇧+Ⓟ)で空中に吹き飛ばせ！

多彩かつ強力なコンビネーションをすべて探し出せ！

マーラー出現コマンド※プレイ回数15,000回を超えた台のみ

**キャラクターセレクト時、カウント19までの間に
スタートボタン+レバー上方向に入力したまま、
キャラクターの端までカーソルを移動させる。**

カーソルを上に入力しつつレバーを端まで動かす。

見えない部分にマーラーが出現する！ ちなみに2Pカラーの選び方は同じだ。

一定のプレイ回数が超えた台に限り隠しキャラクターであるマーラーが出現する。攻める楽しさが存分に味わえるキャラクターだ。姑息な手段など使わず、多彩なコンビネーションを駆使して豪快に闘ってほしい。

コンビネーション系攻撃が多いがガード攻撃を持たない、まさに攻め重視のキャラクターだ！

技から見るマーラーの特徴

マーラーの技は上段パンチや下段キックを派生技としたコンビネーション系攻撃が多い。その威力も高く、組み合わせ方によっては最高8連続までのコンビネーションが可能だ。ダウン攻撃がアーマー破壊技なのでダウン中にもまったく気の抜けない面を持つが、一気にダメージを奪える投げ技を持たず、全キャラクター中唯一ガード攻撃を持たない。攻める快感を味わうためのキャラクターだ!!

ミドルパンチ系

●ハリケーンパンチ(⇦⇧⇩⇧⇨+Ⓟ)

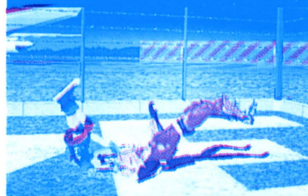
ジェーンのトルネードパンチと似ている技。だが、技を繰り出すスピードがケタ違いだ！

しゃがみパンチ系

●ローショット(⇧+Ⓚ)

単なるローキックだが、この技からもコンビネーションに連係、威力もハンパじゃない！

投げ技系

●ブレンバスター(⇩+Ⓟ+Ⓖ)

コンビネーション系攻撃が多い反面、一気にダメージを奪えるタイプの投げ技を持たない。

ダウン攻撃系

●レッキングダイブ(⇧+Ⓟ)

単なるダウン攻撃と思いきやなんとアーマー破壊技！ 2回連続でヒットすることもある！

**次号でマーラーの全技公開だ!!
期待したまま待て!!**

Ⓒ SEGA 1995 ※コマンドの見方 Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、⇨……レバーを入れる、➡……レバーを短く入れる、+……同時押し ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

シリーズ
システム解析 第3回

立ちガード崩しの要 投げ技のポイントを知る!!

相手の立ちガードを崩すうえで必要不可欠な攻撃法、投げ技を決めるポイントを熟知し対戦中の流れをつかめ！ 中段攻撃との2択攻撃も強力！

投げ技の特性、種類を覚える!!

これが投げ技の特徴だ！

投げ技はガードの有無に関係なくダメージを奪う攻撃法だ。ほとんどの投げ技は相手の立ちガードに対して有効で、投げたあとは壁へ吹き飛ばす技や地面に叩き付ける技が多く、壁ヒットの場合にはさらに追撃技を決めるチャンスを作れる攻撃でもある。また、Ⓟ+Ⓖ入力の壁投げに限り、吹き飛ばされた体勢を即座に立て直すことができる。方法は〝壁投げを決められた瞬間からレバーを回転させつつボタン連打〟で回復ができる。

投げ技は相手の立ちガードを無効にしてダメージを奪う。

Ⓟ+Ⓖ入力の壁投げはいわゆるレバガチャで回復可能だ！

投げ技の弱点を知る

弱点・1 しゃがんだ相手には効果なし！

立ちガードの相手には絶大な威力を発揮する投げ技も、しゃがみガードの相手に対して一部の投げ技を除き無効、さらに投げ失敗モーションが発生し、致命的なまでの硬化時間が生じる。ただ、投げ技失敗モーションには攻撃判定があり、ヒットした場合わずかだがダメージを奪える。また、距離の離れた相手にも当然無効だ。

しゃがんだ相手に投げ技を仕掛けた場合失敗時には…。

投げ失敗モーションが発生し、致命的な隙が生まれる。

弱点・2 相手の攻撃の発生中は無効！

相手の攻撃を投げ返す場合、その攻撃の硬化時間中でないと投げ技が決まらない。発生時間中に投げ技を仕掛けた場合は投げは決まらず、カウンターで相手の攻撃を受けてしまう。そのため、相手の攻撃は硬化時間中に投げる必要があり、この場合投げ技のダメージにカウンター値がプラスされ、通常時より高いダメージを奪える。

相手の攻撃発生時間中に投げ技を仕掛けた場合は……。

カウンターで攻撃を受けるので硬化時間中に投げる。

投げ技の主な4種類

壁投げ系

相手を壁に投げ飛ばす壁投げはⓅ+Ⓖ入力で発生し、投げ飛ばしたあとに相手が壁に激突した場合は追撃技を決めるチャンス。投げたあとに、レバガチャで体勢の立て直しが可能なのは壁投げだけだ。

相手を壁に投げ飛ばす。途中で体勢の立て直しも可能。

相手が壁にヒットした場合追撃技を決めるチャンス！

背後投げ系

背中を向けた相手のみに有効な背後投げだが、決めるチャンスは滅多にない。また、相手の立ち、しゃがみにかかわらず、近距離で相手が振り向かない限り、確実に投げ技が決まるという特性を持つ。

立ち、しゃがみにかかわらず距離さえ合えば決まる。

背中をとるチャンスは滅多にないが対戦中一度は決めたい。

コマンド投げ系

壁投げと並んで使用頻度の高いコマンド投げには、キャラクターごとに多種多様な投げ技が存在する。基本的にコマンド入力が複雑な投げ技ほど相手から奪えるダメージも大きい（一部例外を除く）。

キャラクターごとに多種多様なコマンド投げがある。

コマンド入力が複雑なほど奪うダメージは増大する。

崩し技系

相手の体勢を崩すだけの崩し技には、ダメージを奪う崩し技と逆にノーダメージの崩し技の2種類が存在するが性質的に大差はない。相手に投げ技から選択攻撃を仕掛ける手段として使うと効果的だ。

ダウンは奪わずに、相手の体勢を崩すだけの投げ技だ。

選択攻撃を仕掛けるための手段としての意味が強い。

投げ技の決めるポイントを把握する!!

中段攻撃と投げ技の選択攻撃を駆使して投げ技を決める!!

投げ技を決める場合は、しゃがみガードに有効な中段攻撃との2択攻撃から持ち込むのが基本になる。投げ技を決めるには、どうしても相手を立ち状態にする必要がある。中段攻撃を織り交ぜるのは、しゃがみ状態で回避させないための威嚇としての意味も持つのだ。上、下段パンチによる牽制後や硬化時間の短い中段攻撃系の技のあとに、相手の動きを固めて2択攻撃に持ち込むのが全キャラ共通の基本コンビネーションで、逃げられないという精神的プレッシャーをかけながらの2択攻撃は超効果的だが、下段パンチなどの発生時間の速い技の反撃を受けやすい。

立ちには投げ技で！

立ちガードで固まる相手には投げ技を決めるチャンス。

しゃがみには中段攻撃で！

しゃがみガードの相手は中段攻撃で立ち状態にさせる。

DEFENSE 硬化時間の長い技をガード後

硬化時間の長い技をガードしたあとが投げ技を確実に決める基本ポイントの1つで、ヒットしてもダウンを奪えない技であれば、俗にいうくらい投げもできる。ほとんどのコンビネーション系の攻撃はガード後に反撃できるポイントが存在するので、コンビネーション系の攻撃を駆使するタイプ、いわば押しの強い相手には特に有効。

ほとんどのコンビネーションは投げ技が確実に決まる。

ヒット後ダウンを奪えない技ならくらい投げも可能だ。

OFFENSE 中段攻撃をガードさせたあと

硬化時間の短い中段攻撃で相手の立ちガードで固めたあとは、連続攻撃を警戒して立ちガードのまま固まる相手に投げ技を決める。中段判定のコンビネーション系攻撃を使うと特に効果的で、2択攻撃にも持ち込みやすい。だが上、下段パンチや昇り蹴りなどの反撃につぶされてしまう可能性もあるのでパターンを読んで持ち込め。

硬化時間の短い中段攻撃をガードさせたあとを狙え。

中段攻撃と投げ技との2択攻撃ならさらに効果的だ！

DEFENSE 上段攻撃をしゃがみで避けたあと

相手の上段攻撃を、しゃがみ状態で回避したあとの硬化時間中にも確実に投げ技が決まる。この場合、投げ技単体のダメージ以外にカウンター値が上乗せされるので、通常時より高いダメージを奪える。カウンターなのでタイミングがシビアで、回避した瞬間に投げ技の入力が完成してないとカウンターダメージを奪えない場合が多い。

相手の上段攻撃を避けたあとはカウンターダメージで。

投げ技が決まる。瞬間的に発生する投げ技が効果的だ。

OFFENSE よろめかせたあと

特殊中段攻撃や崩し技などで相手をよろめき状態にしたあとは確実に打撃技が間に合うが、あえて投げ技に切り替えて相手の不意を突くという、精神的駆け引きの部分が強い手段だ。投げるタイミングは相手のよろめきの回復の有無で変えるだけで、2択攻撃から仕掛ければさらに効果的。だが、よろめき回復後の投げ返しには注意。

相手を特定の技でよろめかせたあと回復の瞬間を狙う。

投げ技が決まる。瞬間的に発生する投げ技が効果的だ。

DEFENSE 相手の攻撃をステップバックで回避後

バイパーズの攻撃は、ガードした場合に反撃の隙が皆無な攻撃も存在する。このような攻撃に投げ技を決める場合は、相手の技をガードせずステップバックで回避してから投げ技を決めるのが有効だ。攻撃をガードした場合、相手側だけでなく自分にもガード硬直時間が生じるが、回避した場合は相手の硬化時間以外は何もないからだ。

硬化時間中反撃が不可能な技に投げ技を決める場合…。

ステップバックで相手の攻撃を避けてからが効果的だ。

OFFENSE 相手の起き上がり後

相手が起き上がる直前に中段攻撃を出し、起き上がった直後にその硬化時間が解けるようにあらかじめ置いておくと、中段攻撃を警戒した相手が立ちガードで固まる瞬間に投げ技が決まる。相手の読み違いを誘う戦法の1つで、相手の起き上がりに常に選択攻撃を仕掛ければ、高確率で相手の立ちガードを誘い出し投げ技が決まる。

起き上がる直後に硬化が解けるよう中段攻撃を置く。

起き上がりに相手の立ちガードを誘う有効な手段だ！

シリーズ
システム解析
第4回

ダメージを軽減する アーマー耐久値について

ダメージを軽減するアーマー耐久値を知れば、目に見えないアーマーの状況を把握でき、アーマーを壊す時も守る時も役に立つこと間違いなしだ！

アーマー耐久値とは？

アーマーには耐久値が設定されている

相手からのダメージを軽減してくれるアーマーには上部、下部それぞれに耐久値が設定されている。キャラクターごとにアーマー耐久値が異なり、耐久値が0になるとダメージゲージのダメ男君が点滅、この状態になって初めてアーマー破壊技による破壊が可能になる。相手の技がヒット、あるいはガードした場合にアーマー耐久値が減少し、技ごとに耐久値を減らす数値が異なる。技はヒットするよりもガードした方が耐久値の減りが大きい。

キャラクターごとにアーマーの耐久値が設定されている。

相手の技をガードした方がアーマーの耐久値が減少する。

●上部アーマーは上・中段攻撃で破壊できる

上部アーマーの耐久値は上段攻撃、中段攻撃をヒット、あるいはガードさせることで減少する。強力な技が多い中段攻撃や連打系の技が多い上段攻撃は、アーマー耐久値を減少させやすい攻撃である。

技によっては数発でダメージゲージを点滅させることも！

●下部アーマーは下段攻撃で破壊できる

下部アーマーの耐久値は下段攻撃をヒット、あるいはガードさせることで減少する。ローパンチからの連続攻撃やローキック系の攻撃がアーマー耐久値を減少させやすいが、点滅後の破壊が難しい。

ローキック系は下部アーマー耐久値を減らしやすい技だ。

具体的なアーマー耐久値について

キャラクター別上部アーマー耐久値

上部アーマーで最も頑丈なのはバン、サンマンで、逆に最ももろいのがグレース、ハニー、ピッキーだ。またピッキー、バンの上段パンチは他のキャラクターのパンチと比べ、相手のアーマー耐久値を減少させやすい。

測定技:上段パンチ(Ⓟ)

上段パンチの場合、キャラクターごとの差があった。

防御側／攻撃側	グレース		バン		ラクセル		トキオ		サンマン		ジェーン		ハニー		ピッキー	
グレース	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
バン	22	15	36	24	29	20	29	20	36	24	29	20	22	15	22	15
ラクセル	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
トキオ	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
サンマン	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
ジェーン	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
ハニー	25	17	42	28	34	23	34	23	42	28	34	23	25	17	25	17
ピッキー	17	12	28	19	23	15	23	15	28	19	23	15	17	12	17	12

キャラクター別下部アーマー耐久値

下部アーマーは全キャラクターが同じ数値になった。これは、下段パンチによるアーマー耐久値の減少が全キャラクター同一ということで、キャラクター別の下段攻撃に変えればこの数値にも変化が生まれるはずだ。

測定技:下段パンチ(⇩+Ⓟ)

下段パンチの場合耐久値は全キャラクター同じ数値。

防御側／攻撃側	グレース		バン		ラクセル		トキオ		サンマン		ジェーン		ハニー		ピッキー	
グレース	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
バン	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
ラクセル	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
トキオ	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
サンマン	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
ジェーン	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
ハニー	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5
ピッキー	7	5	14	10	10	7	10	7	7	5	10	7	7	5	7	5

※表の見方……表内の数値はアーマーが点滅するまでの回数です。左側がヒット時、右側がガード時の場合です。

特集

F.Vの基本

全キャラクター共通のシステム 基本の闘い方を確実にマスターする

すべての技が公開されたはいいが、基本的に何をすればいいのか分からない……そんな貴方はこれを理解して頂ければきっと思い通りに動ける！

立ちガードは投げ技で崩す！

相手の立ちガードを崩す決定打になる投げ技は、立ちガードでの防御が無効果、相手をつかんだあと壁に投げ飛ばす技や地面に叩き付けてダメージを奪う技が多く、その後に追撃もしやすい。だが、しゃがみガードの相手や遠距離の相手への投げ技は無効果で、投げ失敗モーションが発生、硬化時間中は一方的に反撃を受けてしまう。

投げが失敗した場合、空振りモーションが発生する。

投げ飛ばしたあと壁ヒットした場合は追撃のチャンス。

しゃがみガードは中段攻撃で崩す！

相手のしゃがみガードを崩す決定打になる中段攻撃は、しゃがみガードでの防御が無効果、ヒット後ダウンを奪える技が多く、ガードされた場合も硬化時間の短い技であれば選択攻撃に持ち込みやすい。半面、技の発生時間中に下段パンチ等でつぶされやすく、ダウンを奪えなかった場合、一方的に反撃を受ける場合が多いので注意。

空振りすると硬化時間中に一方的に反撃を受けやすい。

ヒット後に壁に吹き飛ばす中段攻撃も数多く存在する。

相手の接近・突進技は下段パンチでつぶす！

バイパーズ最重要の技ともいえる下段パンチは、どのキャラクターも発生時間が速く、かつ下段攻撃のため相手の投げ技や中段攻撃を一方的につぶすことができる。投げ技と中段攻撃による選択攻撃を仕掛ける場合も、相手を下段パンチで牽制後に素早く連係できるが、下段パンチを出した瞬間上段パンチで一方的につぶされる。

投げ技や中段攻撃に強い下段パンチは基本の反撃技だ。

下段パンチで牽制後に選択攻撃に持ち込むのも効果的。

走り攻撃から攻めるのが基本だ！

バイパーズの特徴の1つ、走り攻撃はラウンド開始直後の距離より離れていれば、接近しつつ攻撃を仕掛けることが可能。走りからは主に中段判定のタックル系攻撃と下段判定のスライディング攻撃との2択攻撃が基本で、両方の技ともアーマー破壊という性質を持つ。さらにタックル系攻撃はガードされた場合でも相手をよろめき状態にでき、選択攻撃のチャンスが生まれる。また、走り攻撃と見せかけて立ちガードで警戒する相手を投げる、という戦法も有効だ。

走り攻撃はラウンド開始直後の距離から持ち込める。

走り攻撃の基本は中段判定のタックル系攻撃と下段判定のスライディング系攻撃による2択攻撃だ。相手を空中に吹き飛ばしたい場合は膝蹴り系攻撃など、臨機応変に対応しよう。

相手がしゃがみガードの場合はタックル系攻撃で崩す。膝蹴りでも有効だ。

立ちガードする相手はスライディング系攻撃が効果的。投げ技も効果的だ。

空中に吹き飛ばしたあとは忘れずに追撃！

アッパーなどの吹き飛ばし技で空中や壁に吹き飛ばした後、打撃技や空中投げで追撃することでさらにダメージを奪える。だが、吹き飛んだ相手側には受け身で追撃を回避する手段があるので、受け身の有無を確認（ある程度先読みして）相手の状態に合わせた追撃を決めていくと効果的だ。受け身をとらず落ちてきた場合や、低い位置での受け身には、キャラクターの持つ威力の高い技で、高い位置の受け身には◆＋Ⓟ入力による昇り蹴りでの追撃が有効な手段だ。

空中や壁へ吹き飛ばしたあとは確実に追撃を決めたい。

空中に吹き飛ばしたあとは追撃のチャンス。やみくもに同じ技を狙わず、空中での相手の行動を確認したうえで攻撃を仕掛けるのが賢い追撃法だ。

高い位置での受け身に、タイミング重視で◆＋Ⓟで昇り蹴りを。

低い受け身や何もしない場合は、強力な打撃技を叩き込め！

ONE POINT 対戦には心理的駆け引きも必要不可欠だ!!

システムとは違う要素の1つに、相手との駆け引きで重要になる心理戦がある。心理戦とは心と心の駆け引きのことで、コンビネーションを最後まで繰り出すと読ませ、途中で中断して選択攻撃に持ち込んだり、下段パンチからの相手の選択攻撃のパターンを先読みして反撃する、前述した走り攻撃と読ませ投げ技を決めるetc……例を挙げればきりがないほど多くの駆け引きがある。しかも心理面での駆け引きは、読み合いの要素が強く、確実に心理戦を制するのは不可能に等しく、相手の攻撃パターンの判断等の経験が必要不可欠だ。

相手の攻撃パターンやリズムを見極めれば心理戦でも強くなれる！

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

長い手足に素早いフットワークで勝ち続けろ！

TOKIO（トキオ）

前回までに公開されたコンビネーションを出そうとすると、たまに出てしまう立ちキックから派生するコンビネーションが公開された！

これがトキオの公開技のすべてだ!!

技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
オープンアーム		ⓅⓅⓅ	12+18+10
ジャスティスジャブ		Ⓟ	12
オープンチェスト		ⓅⓅ	12+18
オープンスピン		ⓅⓀ	12+50
オープンロール		ⓅⓅⓀ	12+18+30
◆立ちキック			
スピンコザック		Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ	50+30
スピンフロート		Ⓚ+ⒼⓀⓀ	50+30+20
カタパルトハイ		⇨+Ⓚ+ⒼⓀ	50+40
スピンオフキック		Ⓚ+Ⓖ	50
スピンオフサンライズ		Ⓚ+ⒼⓀ	50+30
ロールキック		Ⓚ	30
カタパルトキック		⇨+Ⓚ+Ⓖ	50
リアクター		ⓀⓅ	30+14
コンボ・エッジ		ⓀⓅⓀ	30+14+30
ロングロールキック		➡+Ⓚ	40
コンボ・リアクター		ⓀⓅⓅ	30+14+12
コンボ・リアクタープラス		ⓀⓅⓅⓅ	30+14+12+8
コンボ・マキシエッジ		ⓀⓅⓅⓀ	30+14+12+30
コンボ・トリックス		ⓀⓅⓅ⬂+Ⓚ	30+14+12+40
カタパルトミッド		⇨+Ⓚ+Ⓖ⬀+Ⓚ	50+26
カタパルトロー		⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ	50+22
コンボ・ベントエッジ		ⓀⓅⓅⓅⓀ	30+14+12+8+30
コンボ・リアクターコザック		ⓀⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	30+14+12+8+30
コンボ・トリックスプロ		ⓀⓅⓅⓅ⬂+Ⓚ	30+14+12+8+40
◆ミドルパンチ			
オープンアームブロー		⇨+ⓅⓅⓅ	18+10+39
オープンアッパー		⬀+Ⓟ	30
オープンエルボー		⇨+Ⓟ	18
エルボーブロー		⇨+ⓅⓅ	18+10
オープンアッパー		⬈+Ⓟ	26
ライトニングアロー		⇨+ⓅⓅ⇩⇨+Ⓟ	18+10+35
◆ミドルキック			
ブロックバスター		⇦+Ⓚ	24★
ミドルキック		⬀+Ⓚ	25
クラッチステップ		⬀+ⓀⓀ	25+20
スナップニー		⇨+Ⓚ	30
スタンディグトーキック	しゃがみ→立ち	Ⓚ	24
ダブルクラッチキック		⬀+ⓀⓀ⇨+Ⓚ	25+20+31
プロダンサー		⬀+Ⓚ+Ⓖ	26
スターライトダンサー		⬀+Ⓚ+Ⓖ⇨+Ⓚ	26+31
ガード&アタック返し返し（＊1）		⇦+Ⓚ	30★
ヒールドロップ		⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	49
ベリーフラップ（＊4）		⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	-
ベリーフラップキック		⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	26
◆しゃがみパンチ			
シットジャブ		⇩+Ⓟ	15
◆しゃがみキック			
ロースピンハイ		⇩+Ⓚ+ⒼⓀ	37+25
ローキック		⇩+Ⓚ	22
ロースピンキック		⇩+Ⓚ+Ⓖ	37
ロースピンパンチ（＊3）		⇩+Ⓚ+ⒼⓅ	37+18
ロースピンロー		⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ	37+20
ロースピン		⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+ⓀⓀ	37+20+20
◆ジャンプパンチ			
スラストパンチエア	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	50
ジャンプハンマー	空中	⬆Ⓟ	
◆ジャンプキック			
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬆⇨+Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ジャンプハンマー（＊2）	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
トリックス	ジャンプ同時	⬂+Ⓚ	40
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
ローカットキック	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
ミドルホップスピンキック	ジャンプ同時	⬃+Ⓚ	30
◆投げ			
ウォールスロー	敵近く	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
バックウォールラッシュ	敵近く＋壁近く	Ⓟ+Ⓖ	50(5)
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
スナップストール	敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓖ	45(5)
バックスープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	80(5)
ショルダースロウ	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ	60(5)
グランドアクセル	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50(5)
デッドエンドダブルニー	敵近く&敵壁に背向け	⇦⇨+Ⓚ	30(5)
◆後ろ攻撃			
ターンパンチ	敵背後	Ⓟ	18
ターンロールキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ローターンパンチ	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ターンロースピンキック	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ロースピンキックターン（＊3）	敵背後	ⓀⓅ	38+18
ターンパンチジャブ（＊2）	敵背後	ⓅⓅ	18+12
ターンパンチロールキック	敵背後	ⓅⓀ	18+30
◆ダウン攻撃			
イーグルランディング	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
◆走り攻撃			
ランニングストレート	走り中	Ⓟ	25
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40★
ファイヤーダーツ	走り中	Ⓚ	56
ランイングトリックス	走り中&ジャンプ同時	⬂+Ⓚ	40
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⬃+Ⓚ	50

＊1……⇦+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションへつながる。＊3……ⓀⓅからのコンビネーションへつながる。＊4……攻撃技ではない。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

上下に多彩なコンビネーションと投げ技を駆使して闘え！

ライトニングアロー

⇨+ⓅⓅ⇩⇨+Ⓟ

オープンーアームブローの3発目が変化して、相手を吹き飛ばすパンチになる。2発目までは中段攻撃で最後のパンチは上段攻撃である。アーマーは破壊できないが相手を壁に叩き付けることが可能。

最初のパンチがヒットすれば最後までつながる。

⇩⇨+Ⓟを先行入力しておかないと、パンチは出ない。

デットエンドダブルニー

（敵近く&敵壁に背向け）⇦⇨+Ⓚ

ピッキーにもある壁際の投げ技。壁から多少は離れても間合いにさえ入っていれば相手を壁に押し付けて投げてくれる。ダメージは少ないが、間合いの広さは魅力。だが自分の硬化時間はかなり長い。

相手を壁に押し付けて2回の膝蹴り。これは痛そうだ。

当然相手が立っていなければ投げることはできない。

グランドアクセル

（敵近く立ち）⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

相手を自分の後方に放り投げるコマンド投げ。ダメージが大きいということも魅力だが、相手との立ち位置を逆転できるのは重要な要素の1つだ。壁際の攻防などで。

柔道でいうところの巴投げ。ダウン攻撃は間に合わない。

コンボ・ベントエッジ

ⓀⓅⓅⓅⓀ

立ちキックから派生する上段攻撃判定のコンビネーション。すべてヒットすればかなりのダメージが期待できる。タグハンドウォールクラッシュで相手を壁に投げ付けた時に、空中受け身をとっていればすべてヒットするので、チャンスがあれば必ず狙っていこう。

上段攻撃なのでしゃがんでいる相手にはヒットしない。

しかし、空中にいる相手にはかなりの強さを発揮する。

投げから入れば体力の3分の2近くを奪ってしまう。

多彩なコマンド投げがすべて公開されたぞ！

JANE（ジェーン）

間合いは通常投げと変わらないがかなりのダメージが期待できる投げが公開された。強力な打撃技と合わせて上手く使いこなそう！

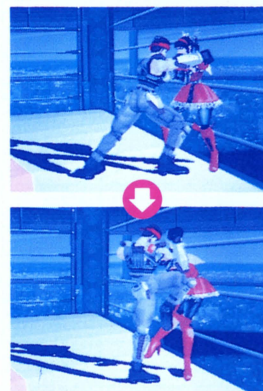
これがジェーンの公開技のすべてだ!!

技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
ブロックストレート		⇦+Ⓟ	26
トリプルバッシュ		ⓅⓅⓅ	12+22+24
ロースピンコンボ		ⓅⓅ⇩+Ⓚ	12+22+22
クラップナックル		Ⓟ	12
ダブルクラップ		ⓅⓅ	12+22
ナックルハイキック		ⓅⓀ	12+20
コンボスイッチアッパー		ⓅⓀⓅ	12+20+22
ダブルクラップラッシュキック		ⓅⓅⓀ	12+22+30
ガード&アタック返し返し（＊1）		⇦+Ⓟ	31
コンボウォールスクラッチ	壁近くⓅⓅヒット	ⓅⓅⓅ	12+22+30(4)
コンボブロックストレート		ⓅⓅ⇦+Ⓟ	12+22+26
コンボレイドニー		ⓅⓅ⇨+Ⓚ	12+22+30(4)
◆立ちキック			
スマートキック		Ⓚ	30
◆ミドルパンチ			
ボディブロー		⇨+Ⓟ	24
パワースマッシュ		⇨⇨+Ⓟ	35
トルネードパンチ		⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓟ	100
トスアッパー		⬂+Ⓟ	33
ダウンスマッシュ		⇨+ⓅⓅ	24+24
ライジングアッパー	しゃがみ中	⬊+Ⓟ	37
クロールトルネードパンチ		⇨⇩⬂+Ⓟ	60
ツーハンドバッシュ		⇩⇨+Ⓟ	60
◆ミドルキック			
ミドルスピンキック		⬂+Ⓚ	26
カットニー		⇨+Ⓚ	30
スタンディングハイキック	しゃがみ→立ち	Ⓚ	40
ニーランチャー		⇩⇨+Ⓚ	48
◆しゃがみパンチ			
ローナックル		⇩+Ⓟ	15
ローナックルスピン		⇩+ⓅⓀ	15+22
◆しゃがみキック			
ロースピンアップ		⇩+Ⓚ+ⒼⓀ	22+30
ロースピンキック		⬇+Ⓚ	22
ダブルロースピンキック		⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ	22+18
◆ジャンプパンチ			
スラストパンチエア	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	50
ジャンプハンマー	空中	⬆Ⓟ	30
◆ジャンプキック			
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬆⇨+Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ジャンプハンマー	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
ローカットキック	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
◆投げ			
クリンチパンチ	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	40(5)
ウォールスクラッチ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	50(5)
クリンチニー	敵近く立ち	Ⓚ+Ⓖ	40(5)
ウォールストライクニー	敵近く&敵壁に背向け	Ⓚ+Ⓖ	60(5)
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
ダブルクリンチパンチ	敵近く立ち	Ⓟ+ⒼⓅ	40+10
クリンチストライクニー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ⇨+Ⓚ	40+50
ブレークネックドライバー	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	20(5)
タイガースープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	80
フリングアップブレイカー	敵近く立ち	⇨⇩+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
ブレンバスター	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ	60(5)
クリンチニーグラブ	敵近く立ち	⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓚ+Ⓖ	20(5)
ダブルウォールストライクニー	敵近く&敵壁に背向け	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	60+30
スーパーコンボニーランチャー	敵近く立ち	⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⇨+Ⓚ	20+48
◆後ろ攻撃			
ターンナックル	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ローターンナックル	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ターンダブルナックル（＊2）	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
ナックルダイブ	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
ナックルバット	敵ダウン中	⇩+Ⓟ	34
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
◆走り攻撃			
ランニングナックル	走り中	Ⓟ	25
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40
ランニングニー	走り中	Ⓚ	40
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⬀+Ⓚ	50
◆壁技			
クライムウォール（＊3）	ジャンプ中壁接触	⬆+Ⓟ	―
ウォールダイブ	壁登り中	⬆+Ⓟ	60

打撃から投げ、投げから打撃へとつなげていく技が斬新だ！

ダブルウォールストライクニー

（敵近く&敵壁に背向け）Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ

相手を壁際に追い詰めた時などに狙っていきたい技。タイミングよく追加コマンドを入れ、2回目の膝蹴りが入れば体力ゲージ3分の1近いダメージを奪える。⇩+Ⓚのダウン攻撃も確実に入れよう。

壁際で相手が立っていたら積極的に狙っていこう。

1回目の膝蹴りが出たらⓀ+Ⓖボタンを連打でよい。

コンボレイドニー

ⓅⓅ⇨+Ⓚ

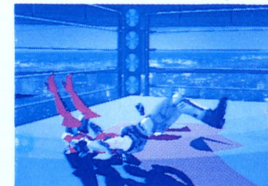
トリプルバッシュ（ⓅⓅⓅ）の3発目がクリンチニーに変わるコンビネーション。ガードされると最後のクリンチニーは発動せずに投げを失敗したポーズが出てしまう。硬化時間は少ない。

ⓅⓅと入力したらレバーを前に入れキック連打でよい。

トリプルバッシュよりもダメージが高くダウンも。

ブレンバスター

（敵近く立ち）⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ

間合い、ダメージともに平凡な技だが、コマンドの性質上走りやクイックフォワードなどから吸い込むように出せる。自分の硬化時間も長いのでダウン攻撃は不可能。

壁際に追い詰められた時の脱出技として使うのもいい。

スーパーコンボニーランチャー

（敵近く立ち）⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⇨+Ⓚ

クリンチニーグラブからニーランチャーをつなげていく投げから打撃という異色のコンビネーション。成功させるコツは投げが成立した瞬間から下方向にレバーを下に入れ、ためを作るとよい。その後空中での攻防により試合の流れを変えてしまう可能性のある技だ。

まずは投げを成立させるのが先決。確実に決めよう。

2回目の膝が出終った瞬間にレバーを入れてⓀ連打。

相手は高く吹き飛んでいく。このあと空中コンボも可能。

＊1……⇦+ⓅのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションへつながる。＊3……攻撃技ではない。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

トーキックからのコンビネーショが使える！

HONEY（ハニー）

トリッキーな技が多く、うまく使いこなせばかなり強くなるハニー。相手に反撃のスキを与えないように一気に攻めまくれ。

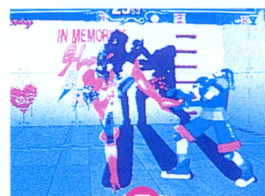
これがハニーの公開技のすべてだ!!

技　名	条　件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
キャットスクラッチ		ⓅⓅⓅ	12+14+18
キャットスナップ		Ⓟ	12
ブロックスラップ		⇦+Ⓟ	30★
キャットパット		ⓅⓅ	12+14
スナップハイキック		ⓅⓀ	12+20
ウォールザップ	壁近くⓅⓅヒット後	ⓅⓅⓅ	12+14+30(4)
コンボキャットキック		ⓅⓅⓅⓀ	12+14+18+35
コンボローキック		ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	12+14+18+18
◆立ちキック			
ハイキック		Ⓚ	30
ジャックナイフキック		Ⓚ+Ⓖ	35
◆ミドルパンチ			
キャットスラップ		⇨⇨+Ⓟ	35★
ハニートリプル		⇨+ⓅⓅⓅ	24+24+33
キャットアッパー		⇗+Ⓟ	33
ハニースイング		⇨+Ⓟ	24
キャットアッパー	しゃがみOK	⬈Ⓟ	33
ハニーワンツー		⇨+ⓅⓅ	24+24
ライジングキャットアッパー		⇨⇩⇗+Ⓟ	43
ディップ・ザ・レッグ		⇗⇗+Ⓟ	30★
◆ミドルキック			
スコルピオンアタック		⇗+Ⓚ	30
ブロックボンバー		⇦+Ⓚ	25★
ピーチアタック		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	30
キャットテイル		⇩+Ⓚ	24
ダブルピーチアタック		Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	30+30
トーキック	しゃがみ→立ち途中	Ⓚ	24
ガード&アタック返し返し（＊１）		⇦+Ⓚ	29★
キャットテイルハイ		⇩+ⓀⓀ	24+34
トーキックキャットサマー	しゃがみ→立ち途中	Ⓚ⇖+Ⓚ	24+40
トーキックスコルピオン	しゃがみ→立ち途中	ⓀⓀ	24+26
トーキックキャットヒール	しゃがみ→立ち途中	ⓀⓀ+Ⓖ	24+30
◆しゃがみパンチ			
エイ	敵ダウン中	⇩+Ⓟ	10
エイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ	10+5
エイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅ	10+5+5
エイエイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅ	10+5+5+5
エイエイエイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅⓅ	10+5+5+5+5
ロースナップ		⇩+Ⓟ	15
ローパンチローキック		⇩+ⓅⓀ	15+18
◆しゃがみキック			
レッグビート		⬇+ⓀⓀⓀ	18+24+34
ローキック		⬇+Ⓚ	18
ダブルローキック		⬇+ⓀⓀ	18+24
キャットバロウ		⇨⇨+Ⓚ+Ⓖ	40
ダブルローキック&ディップ		⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓟ	18+24+26★
ローレッグビート		⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓚ	18+24+24
◆ジャンプパンチ			
キャットハンマー	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	50
キャットハンマー	空中	⬆Ⓟ	30
◆ジャンプキック			
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬈+Ⓚ	30
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ナックルハンマー（＊２）	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
キャットサマーキック	ジャンプ同時	⇖+Ⓚ	40
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
ローカットキック	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
ミドルローリングソバット	ジャンプ同時	⇙+Ⓚ	30
◆投げ			
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
ハニーエアリアル	両者空中	⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	304
バックウォールラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	50(5)
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
バックウォールスロー	敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓖ	0(5)
フォークスルー	敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	0
パールティングホース	敵近く立ち+ジャンプ同時	⇙+Ⓟ	0
バックスープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	80(5)
ベリベリチェック	敵背向け立ち	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	0
キャットホイール	敵近く立ち	⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
ゴートゥヘブン	敵近く立ち	⇖⇨+Ⓟ+Ⓖ	60(5)
◆後ろ攻撃			
ターンスナップ	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ローターンスナップ	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ターンダブルスナップ（＊２）	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
スピンランディング	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
◆走り攻撃			
ランニングストレート	走り中	Ⓟ	25
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40★
ランニングピーチアタック	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	30
ランニングニー	走り中	Ⓚ	30
ランニングキャットサマー	走り中&ジャンプ同時	⇖+Ⓚ	40
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⇙+Ⓚ	50
◆壁技			
クライムウォール（＊３）	ジャンプ中壁接触	⬆+Ⓟ	—
ウォールダイブ	壁登り中	⬆+Ⓟ	60★

＊１……⇦＋ⓅのＧ＆ＡをＧ＆Ａで返された時に入る。＊２……Ⓟからのコンビネーションへつながる。＊３……攻撃技ではない　【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の（）の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

しゃがみ状態からいきなり出せる素早い中段で簡単２択が完成

トーキックスコルピオン
（しゃがみ→立ち途中）ⓀⓀ

しゃがみから立ちの間にキックを押すと出せる中段技。発生時間がかなり速く、ふいに出されたら相手がしゃがんでいた場合まずガードできない。ヒットすればダウン→ダウン攻撃が可能。

このキック単体だけを出すことも可能。ダウンしない。

この部分をキャットサマーに変えることもできる。

ゴートゥヘブン
（敵近く立ち）⇖⇨＋Ⓟ＋Ⓖ

⇙＋Ｐで出せるパールティングホースと似ているが、相手の背中にまわるのではなく、そのまま相手を股間に挟み込み地面に叩き付けるという何ともうらやましい（？）投げ技。ダメージもかなりのもの。

コマンドが少し難しいので無理をして狙わなくもいい。

ダメージはハニーの投げ技の中でもトップクラスだ。

ベリベリチェック
（敵背向け立ち）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

フォークスルーやパールティングホースのあと、相手の後ろを取った時にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押すと出せる一種の投げ技。成功すると相手はよろめくが回復ができない。

いわゆる膝カックン。回復不能だがダメージは無い。

ダブルローキック&ディップ
⬇＋ⓀⓀ⇩＋Ⓟ

ローキック２回からアーマー破壊ができるディップ・ザ・レッグにつなげるコンビネーション。すべて下段攻撃判定。ローキックは下段アーマーの耐久値をかなり削るのでゲージが点滅したら積極的に狙いたい。⬇＋ⓀⓀを入力し、先行入力のつもりで⇩＋Ⓟ連打を。

ガードの上からでもガンガン削っていこう。

ここで止めてすぐにトーキックを出してもいい。

下段アーマーを破壊できれば闘いがかなり有利になる。

2択攻撃だけがグレースの闘い方ではないぞ！

GRACE（グレース）

キャメルスピンだけでもかなり強い中段技だが、さらに速く、ダウン効果のある中段コンビネーションを持っていることが発覚したぞ！

これがグレースの公開技のすべてだ!!

技　名	条　件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
バルカンビート		ⓅⓅⓅⓅⓅ	12+8+8+8+8
シングルビート		Ⓟ	12
デュアルビート		ⓅⓅ	12+8
ビートハイキック		ⓅⓀ	12+20
ビートターンレッグ		ⓅⓀⓀ	12+20+20
トリプルビート		ⓅⓅⓅ	12+8+8
ビートブロックバスター		ⓅⓅⓀ	12+8+25★
クアッドビート		ⓅⓅⓅⓅ	12+8+8+8
ビートロースピン		Ⓟ⇩+Ⓚ	12+20
ウォールザップ	壁近くⓅⓅヒット	ⓅⓅⓅ	12+8+30(4)
◆立ちキック			
バルカンレッグ		ⓀⓀⓀ	30+15+30
クロスキック		Ⓚ+Ⓖ	20
アイスレッグ		Ⓚ	30
レッグビート		ⓀⓅ	30+12
ターンレッグ		ⓀⓀ	30+15
クロスステップ		Ⓚ+ⒼⓀ	20+21
クロスステップラウンチ		Ⓚ+ⒼⓀⓀ	20+21+35
クロスブレード		Ⓚ+Ⓖ⬁+Ⓚ	20+25
クロスブレードラウンチ		Ⓚ+Ⓖ⬁+ⓀⓀ	20+25+30
◆ミドルパンチ			
ティップスラップ		⇨⇨+Ⓟ	35★
ブラックアイス		Ⓟ+Ⓚ	28
ブロックスラップ		⇦+Ⓟ	30★
◆ミドルキック			
キャメルスピンカッター		⬁+ⓀⓀⓀ	26+20+22
ブロックバスター		⇦+Ⓚ	25★
キャメルキック		⬁+Ⓚ	26
キャメルスピン		⬁+ⓀⓀ	26+20
ロングアクシス		⇨+Ⓚ+Ⓖ	35
ロングアクシスターン		⇨+Ⓚ+ⒼⓀ	35+38
ガード&アタック返し返し(＊1)		⇦+Ⓚ	30★
ブレードスラッシュ		⬆+Ⓖ⬇+Ⓚ	49
レッグラウンチ		⬁⬁+Ⓚ	35
◆しゃがみパンチ			
シットビート		⇩+Ⓟ	15
シットビートスピン		⇩+ⓅⓀ	15+20
◆しゃがみキック			
シットスピン		⇩+Ⓚ+Ⓖ	20
シットキャメル		⇩+Ⓚ	23
シットスピン2		⇩+Ⓚ+ⒼⓀ	20+20
シットスピン3		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀ	20+20+13
シットスピン4		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ	20+20+13+20
シットスピン5		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ	20+20+13+20+13
◆ジャンプパンチ			
ナックルハンマー	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	50
ナックルハンマー	空中	⬆Ⓟ	30
◆ジャンプキック			
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬈+Ⓚ	30
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ナックルハンマー	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
ブレードカッター	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
サマーソルトキック	ジャンプ同時	⬁+Ⓚ	50
コイン	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
◆投げ			
フランケンシュタイナー	空中&敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	36(5)
スクラッチハート	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	50(5)
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
バックスープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	80
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
アイスネメシス	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	55(5)
ショルダースルー	敵近く立ち	⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
◆後ろ攻撃			
ターンビート	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ローターンビート	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ターンダブルビート(＊2)	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
スマートダイブ	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
◆走り攻撃			
ランニングビート	走り中	Ⓟ	65
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40★
ダッシュブレード	走り中	Ⓚ	40
ダッシュコイン	走り中	Ⓚ+Ⓖ	40
サマーソルトキック	走り中&ジャンプ同時	⬁+Ⓚ	50
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★

＊1……⇦+ⓀのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

コマンド投げとⓀ+Ⓖから派生する中段コンビネーションを公開！

クロスブレード

Ⓚ+Ⓖ⬁+Ⓚ

クロスステップの2発目を⬁+Ⓚと入力することにより上段キックから素早くミドルキックにつなげるコンビネーションだ。ダウン効果はない。移動距離が長いので遠い間合いから出していける。

ここまではクロスステップと同じ上段判定だ。

⬁+Ⓚを早めに入力しないとこの中段キックは出ない。

アイスネメシス

（敵近く立ち）⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

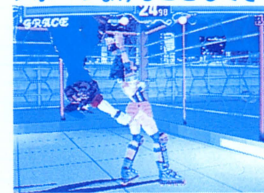
通常投げと違い、安定してダメージを与えることができるコマンド投げ。画面中央などで確実にダメージを与えたい時などに使っていこう。自分の硬化時間が長いのでダウン攻撃は間に合わない。

骨がきしむ音とともに相手の腕を取ってねじ伏せる。

下段技を警戒して立っている相手に使ってみよう。

ショルダースルー

（敵近く立ち）⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ

相手の足元をすくって自分の後ろに放り投げるコマンド投げ。相手との立ち位置を逆転できるうえに敵が壁に当たった場合、空中コンボへつなげることもできる。

壁に当たった時は壁ダメージが追加される。

クロスブレードラウンチ

Ⓚ+Ⓖ⬁+ⓀⓀ

クロスブレードからキックを1つ追加すると、このダウン効果のある上段キックをつなげるコンビネーションになる。2発目の中段キックがヒットすれば必ず3発目までつながる。空中コンボにはつながりにくいが、ダウン攻撃が必ず入るので確実に入れよう。

クロスステップにならないように⬁+Ⓚを確実に入力。

これが出れば入力成功。そのままキックをもう一度入力。

間合いが近ければ⬆+Ⓟのダウン攻撃を出そう。

超破壊力の刹那落で常に一発逆転可能だ!!

BAHN（バン）

タイミングが難しいが、極めれば間違いなく強力な戦力になる刹那落をはじめ、高性能なガード攻撃烈火甲破弾など超強力な技ばかりだ！

これがバンの公開技のすべてだ!!

技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
肘鉄砲（ひじでっぽう）		⇦+Ⓟ	27★
超衆賭麗斗（スーパーストレート）		➡+Ⓟ	55
拳骨（げんこつ）		Ⓟ	14
ガード&アタック返し返し（＊１）		⇦+Ⓟ	33★
◆立ちキック			
足蹴（あしげ）		Ⓚ	40
速攻足蹴（そっこうあしげ）		⇨⇨+Ⓚ	30
◆ミドルパンチ			
鉄肘（てつヒジ）		⇨+Ⓟ	28
拳華火（こぶしはなび）		⬊+Ⓟ	36
肘根菩（ヒジコンボ）		⇨⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ	45+30
仁義撃闘破（じんぎげきとうは）		⬂⬊+Ⓟ	33★
弔般（チョウバン）		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	45★
鋼肘（はがねヒジ）		⇨⇨+Ⓟ	45
根性肘（こんじょうヒジ）		⇦⇨+Ⓟ	45
鉄山靠（てつざんこう）		⇦⇨⇨+Ⓟ+Ⓚ	100★
怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）		⇨⇩⬂+Ⓟ	40
甲破弾（こうはだん）		⇦⇩⬃+Ⓟ	20
烈甲破弾（れっこうはだん）		⇦⇩⬃+ⓅⓅ	20+20
肘鉄山（ヒジてつざん）		⇨⇨+Ⓟ⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ	45+60
烈火甲破弾（れっかこうはだん）		⇦⇩⬃+Ⓟ⇨⇩⬂+Ⓟ	20+31★
蛇武流怒羅魂圧破（ダブルドラゴンアッパー）		⇨⇩⬂+Ⓟ⇨⇩⬂+Ⓟ	40+60
◆ミドルキック			
厄挫鬼苦（ヤクザキック）		⬂+Ⓚ	30
◆しゃがみパンチ			
座拳骨（ざげんこつ）		⇩+Ⓟ	15
◆しゃがみキック			
下足蹴（したあしげ）		⇩+Ⓚ	22
◆ジャンプパンチ			
捺苦流般魔（ナックルハンマー）	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	50
捺苦流般魔（ナックルハンマー）	空中	⬉Ⓟ	30
◆ジャンプキック			
前跳爪先（フロントジャンプトー）	ジャンプ同時	⬉+Ⓚ	30
跳爪先（ジャンプトー）	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
空浪淋愚素罰徒（エアローリングソバット）	空中	⬆Ⓚ	45
浮麗亞爪先（フレアトー）	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
前餌亞鬼苦（フロントエアキック）	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
餌亞醍舞（エアダイブ）	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
舞降足鬼苦（フレアキック）	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
後餌亞鬼苦（バックエアキック）	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
捺苦流般魔（ナックルハンマー）	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
浪淋愚素罰徒（ローリングソバット）	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
跳爪先鬼苦（ジャンプトーキック）	空中	⇧Ⓚ	30
賽怒鬼苦（サイドキック）	着地ぎわ	⇧Ⓚ	30
狼喝斗鬼苦（ローカットキック）	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
中浪淋愚素罰徒（ミドルローリングソバット）	ジャンプ同時	⬃+Ⓚ	30
◆投げ			
壁投（かべなげ）	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
卸金（おろしがね）	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	30(5)
骨盤割（こつばんわり）	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	100(5)
手愚般怒壁砕（タグハンドウォールクラッシュ）	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
倒（たおし）	敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓖ	30(5)
刹那落（せつなおとし）	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	
激弔般（ゲキチョウバン）	敵近く立ち	⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50(5)
◆後ろ攻撃			
踵返捺苦流（ターンナックル）	敵背後	Ⓟ	18
踵返鬼苦（ターンキック）	敵背後	Ⓚ	38
回転鬼苦踵返（スピンキックターン）	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
下踵返番治（ローターンパンチ）	敵背後	⇩+Ⓟ	18
下回転鬼苦踵返（ロースピンキックターン）	敵背後	⇩+Ⓚ	28
双踵返捺苦流（ダブルターンナックル）（＊2）	敵背後	ⓅⓅ	18+14
◆ダウン攻撃			
特攻（とっこう）	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
対曼足蹴（タイマンキック）	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
止（とどめ）	敵ダウン中	⇩+Ⓟ	15
引導（いんどう）	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ	15+10
◆走り攻撃			
疾走衆賭麗斗（ランニングストレート）	走り中	Ⓟ	25
疾走竜狗留（ランニングタックル）	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40
奪首鉄山（ダッシュてつざん）	走り中	Ⓟ+Ⓚ	60★
疾走膝（ランニングニー）	走り中	Ⓚ	40
跳鬼苦（ホップスピンキック）	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
滑込鬼苦（スライディングキック）	走り中	⇩+Ⓚ	40★
疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック）	走り中&ジャンプ同時	⇩+Ⓚ	50

＊１……⇦+ⓅのＧ＆ＡをＧ＆Ａで返された時に入る。＊２……Ⓟからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の（）の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

Ⓟ＋Ⓖで始まる刹那落はやはり強力！どんな状況も一発で逆転だ！

肘鉄山

⇨⇨＋Ⓟ⇦⇨＋Ⓟ＋Ⓚ

下段パンチで牽制後や激弔般などでよろめかせたあとの、選択攻撃の１つに使うと効果的な技だ。鉄山靠の硬化時間が致命的なので、相手の技、特に下段攻撃の硬化時間中等の確実な状況で決めたい。

突進系肘打ちの鋼肘で相手のしゃがみガードを崩す。

さらに突進系体当り技の鉄山靠で相手を吹き飛ばす！

烈火甲破弾

⇦⇩⬃＋Ⓟ⇨⇩⬂＋Ⓟ

相手の上部アーマー点滅中に相手の上、中段攻撃を甲破弾で返せば次の回転アッパーが連続ヒットし、確実に上部アーマーを破壊できる。下段パンチで牽制後などの選択攻撃の１つに使うのも効果的。

中段攻撃の甲破弾はガード攻撃も兼ねている高性能技。

上部アーマー破壊技の回転アッパーが連続ヒットする。

激弔般

（敵近く立ち）⇦⇨＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

襟首をつかみ上げ頭突きを決める技だ。ダウンは奪えないが相手がよろめき状態になるので、有利に選択攻撃に持ち込める。よろめき後は拳華火や仁義撃闘破が有効。

投げ後に相手が立ちガードなら刹那落で大ダメージ！

刹那落

（敵近く立ち）Ⓟ＋Ⓖ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

壁投から骨盤割が確実に決まる強力な新戦力になる技だ。Ⓟ＋Ⓖという瞬間的に入力可能なコマンドが始動技でありながら、体力の半分を一気に奪える。タイミング重視の技で、壁投の硬直が解けるまでに⇨⇨を入力、硬直が解けた直後にⓅ＋Ⓖを入力すれば完成。

Ⓟ＋Ⓖ入力の壁投で壁へ投げ飛ばすモーション中に…。

⇨⇨入力して硬直が解けた直後にⓅ＋Ⓖ入力で完成！

投げた後は近距離ダウン攻撃の特攻が確実にヒット！

デススピン・ローラーですべてを粉砕しろ!!

RAXEL（ラクセル）

ガードの上からダメージを奪えるデススピン・ローラーの公開で一気にパワーアップしそうなラクセル。コマンド投げ3種類も強力！

これがラクセルの公開技のすべてだ!!

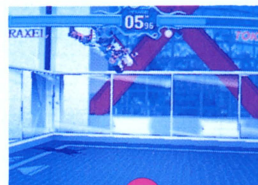
技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
ジャブ		Ⓟ	12
ライトニングアッパー		⇦+Ⓟ	20★
ライトスピン		ⓅⓅ	12+22
ジャブハイキック		ⓅⓀ	12+20
ライトスルー		ⓅⓅⓅ	12+22+18
ルックス・ザット・キル		ⓅⓅⓀ	12+22+24★
ライトスルースクワッシュ	壁近くⓅⓅヒット	ⓅⓅⓅ	12+22+30(4)
◆立ちキック			
デススピンキック		⇨+Ⓚ+Ⓖ	50★
ハイキック		Ⓚ	30
バックオフ・キック		➡+Ⓚ	30
バックオフ・ディッチ		ⓀⓀ	30+15
デススピン・スラッシュ		⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⬀⇨+Ⓚ+Ⓖ	50+40★
デススピン・ローラー		⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⬀⇨+Ⓚ⇦⬀⇩⬀⇨+Ⓚ	50+40+20★
◆ミドルパンチ			
ギタートラスト		⇨⇨+Ⓟ	50★
ライトハンド		⇨+ⓅⓅⓅ	19+22+25
アッパー		⬀+Ⓟ	28
ダブルアッパー		⬀+ⓅⓅ	28+28
エルボーカット		⇨+Ⓟ	19
ナックルクロウキック		⇨+ⓅⓀ	19+25
ナックルブラッククロウ		⇨+ⓅⓅ	19+22
フライングV		⬀⬀+Ⓟ	34
フライングスクリュー		⬀⬀+ⓅⓅ	34+34
◆ミドルキック			
ブロックバスター		⇦+Ⓚ	24★
ミドルキック		⬀+Ⓚ	25
キックアウェイ		⇨+Ⓚ	29
モーター・クルー		⬀+ⓀⓅ	25+22
スカイスクリーマー		Ⓚ+Ⓖ	35
ガード&アタック返し返し(＊1)		⇦+Ⓚ	30★
◆しゃがみパンチ			
シットジャブ		⇩+Ⓟ	15
ローパンチ		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	20
◆しゃがみキック			
スライディングキック		⇩+Ⓚ+Ⓖ	30
デススピンコンボ		⬀+ⓀⓅ⇨+Ⓚ+Ⓖ	25+22+35
ローサイドキック		⇩+Ⓚ	22
スタンディングハイキック	しゃがみ→立ち	Ⓚ	40
ロースピンコンボ		⬀+ⓀⓅ⇩+Ⓚ+Ⓖ	25+22+50
◆ジャンプパンチ			
ジャンプハンマー	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	60
ジャンプハンマー	空中	⬆Ⓟ	43
◆ジャンプキック			
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬆⇨+Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ホッピングハンマー(＊2)	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	43
◆小ジャンプキック			
サマーソルトキック	ジャンプ同時	⬁+Ⓚ	50
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	26
レッグキラー	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
◆投げ			
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
ウォールスクワッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	30(5)
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
デスドロップ	敵後ろ向き	Ⓟ+Ⓖ	80(5)
デトロイトロックダウン	敵近く立ち	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ	65(5)
デスキャノン	敵近く立ち	⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ	30(5)
デンジャラスノイズ	敵近く立ち	⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
◆後ろ攻撃			
ターンパンチ	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ローターンパンチ	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ターンパンチジャブ(＊2)	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
ギタークラッシュ	敵ダウン中	⇩+Ⓟ	14
フライングタスク	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	15
グレイプポスト	敵ダウン中	⇩⇩+Ⓟ	14
◆走り攻撃			
ランニングストレート	走り中	Ⓟ	65
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ	40★
ランニングニー	走り中	Ⓚ	40
ランニングサマーソルト	走り中&ジャンプ同時	⬁+Ⓚ	50
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⬁+Ⓚ	50

＊1……⇦+ⓀのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

デススピン・ローラーをいかに決めるかがラクセル勝利へのカギだ！

デトロイドノックダウン

（敵近く立ち）⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ

ラクセルの投げ技の中で最も威力が高い。瞬間的なコマンド入力が不可能な技なので、硬化時間の長い技をガードしたあとや上段攻撃をしゃがんで避けたあとなど、確実に決まる状況で使うように。

多少遅めでも技は発生するので確実にコマンドを入力。

即効性がない分ダメージは大きいので常に狙いたい。

デスキャノン

（敵近く立ち）⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ

相手を壁へと投げ飛ばす技だ。クイックフォワードで接近しつつ投げることができる。壁近くで投げ飛ばしたあとは、壁ヒット後に空中コンボへ連係可能、デススピン・ローラーを決めるチャンスだ！

相手をつかんで壁へ投げ飛ばす。壁近くで投げた場合。

追撃のチャンス！デススピン・ローラーを決めろ!!

デンジャラスノイズ

（敵近く立ち）⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ

比較的簡単なコマンド入力から確実にダメージを奪える。モーションが長く即効性に欠けるが、投げたあとは相手が接近距離でダウン、高確率でダウン攻撃が決まる。

壁際で投げたあとはグレイプポストを連続で叩き込め！

デススピン・ローラー

⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⬀⇨+Ⓚ⇦⬀⇩⬀⇨+Ⓚ

上段回し蹴りを3連続で放つデススピン系最強力コンビネーションだ。1発目が相手の立ちガードを強引に外す特殊上段攻撃で、その後2、3発目が連続ヒットという、立ちガードは不可能ともいえる技だ。壁際で相手を空中に吹き飛ばした時などチャンスを逃すな！

1発目は立ちガードを強引に外す、特殊上段攻撃だ！

その後回し蹴りが連続ヒット！アーマーも破壊する！

ステップバックで相手の接近を誘うのも有効な手段だ。

コンボスキッピングニーで一気にK.Oだ！

PICKY（ピッキー）

ピッキー最強の技、コンボスキッピングニーをどう決めるかが最大のポイント。壁際でのフォークスルーキックからの追撃も強力だ！

これがピッキーの公開技のすべてだ!!

技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
ボードバッシュ		ⓅⓅⓅ	18+18+25
ボーダーパンチ		Ⓟ	18
ダブルボーダーパンチ		ⓅⓅ	18+18
パンチコイン		ⓅⓀ	18+40
ワンツーコイン		ⓅⓅⓀ	18+18+40
コンボテールキック		Ⓟ⇩+Ⓚ	18+25
ウォールスクワッシュ	壁近くⓅⓅヒット	ⓅⓅⓅ	18+18+30(4)
ワンツーアッパー		ⓅⓅ⇨+Ⓟ	18+18+30
ワンツーニー		ⓅⓅ⇨+Ⓚ	18+18+20
ワンツートーキック		ⓅⓅ⇩+Ⓚ	18+18+24
コンボトー&ハイキック		ⓅⓅ⇩+ⓀⓀ	18+18+24+16
コンボスキッピングニー		ⓅⓅ⇨+ⓀⓀ	18+18+20+34
◆立ちキック			
ホッピングニー		Ⓚ+Ⓖ	30
ニー&ハイスピン		ⓀⓀ	20+20
ハイスピンキック		⇩⬂⇨+Ⓚ	60
◆ミドルパンチ			
ボードスラップ		⇦⇨⇨+Ⓟ	40★
アッパーハイスピン		⬀+ⓅⓀ	33+20
アッパー		⬀+Ⓟ	33
オーバーヘッドボードバッシュ		⬂+Ⓖ⬀+Ⓟ	40
アッパーミドルスピン		⬀+Ⓟ⇨+Ⓚ	33+26
◆ミドルキック			
ブロックニー		⇦+Ⓚ	22★
スタンディングニー		Ⓚ	20
ミドルスピンキック		⬀+Ⓚ	26
ロケットミサイル	壁に背向け	⬀+Ⓚ	39
ステップニー		⇨+Ⓚ	20
トーキック		⇩+Ⓚ	24
トー&ハイキック		⇩+ⓀⓀ	24+16
ガード&アタック返し返し(＊1)		⇦+Ⓚ	28★
ヒールドロップ2		⇧+Ⓖ⇩+Ⓚ	20+30
ヒールドロップ		⇩+ⓀⓀ+Ⓖ	24+30
スキッピングニー		⇩⇨+Ⓚ+Ⓖ	34
◆しゃがみパンチ			
ブロックアッパー		⇦+Ⓟ	20★
ローパンチ		⇩+Ⓟ	15
ローパンチテールキック		⇩+ⓅⓀ	15+25
◆しゃがみキック			
テールキック		⬇+Ⓚ	25
◆ジャンプパンチ			
ジャンプハンマー	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	60
ホッピングハンマー	空中	⬆Ⓟ	43
◆ジャンプキック			
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
エアローリングソバット	空中	⬆Ⓚ	45
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬆⇨+Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
ハッチ	空中	⬆⇩+Ⓚ	28
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
ホッピングハンマー	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	30
◆小ジャンプキック			
コイン	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
ローカットキック	空中	⇧⇩+Ⓚ	30
◆投げ			
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
エアグラブ	両者空中	⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50
ウォールラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	30(5)
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
デッドエンドダブルニー	敵近く&敵壁に背向け	⇦⇨+Ⓚ	30(5)
バックスープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	80(5)
フォークスルー	敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	0(5)
オーバーヘッドキャノン	適近く立ち	⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ	30(5)
フライングヘッドシザース	空中&敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	36(20)
フォークスルーキック	敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦+Ⓚ	0+30
◆後ろ攻撃			
ターンパンチ	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ローターンパンチ	敵背後	⇩+Ⓟ	
ターンダブルパンチ(＊2)	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
トリプルスタンプ	敵ダウン中	⇩+ⓀⓀⓀ	20+5+5
フライングドルフィンアタック	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
モールバッシュ	敵ダウン中	⇩+Ⓟ	26
フットスタンプ	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	20
ダブルスタンプ	敵ダウン中	⇩+ⓀⓀ	20+5
◆走り攻撃			
ダッシュエア	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	40
ランニングボードスラップ	走り中	Ⓟ	35★
ランニングニー	走り中	Ⓚ	40
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★
(ダッシュエア→)フリップキック	ダッシュエア後、敵背後	Ⓚ	40+41
(ダッシュエア→)フリップローキック	ダッシュエア後、敵背後	⇩+Ⓚ	40+41
(スライディングキック→)フリップキック	スライディングキック後、敵背後	Ⓚ	40+28
(スライディングキック→)フリップローキック	スライディングキック後、敵背後	⇩+Ⓚ	40+28
◆壁技			
クライムウォール(＊3)	ジャンプ中壁接触	⬆+Ⓟ	―
ウォールダイブ	壁登り中	⬆+Ⓟ	60★

＊1……⇦+ⓀのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションへつながる。＊3……攻撃技ではない。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のもの。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

コンボスキッピングニーの決め所を把握して一気にダメージを奪え！

アッパーミドルスピン

⬀+Ⓟ⇨+Ⓚ

アッパーを派生技としたコンビネーションの1つだ。下段パンチがヒットする距離でしゃがむ相手に有効な技で、アッパーがヒットした後の選択攻撃として、投げ技などと織り交ぜて使うのが効果的。

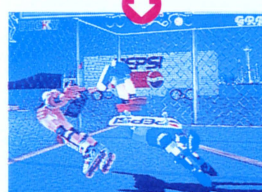
しゃがんだ相手にヒットさせ強制的にガードを外し…。

ミドルスピンが連続ヒットするがダウンは奪えない。

フォークスルーキック

（敵近く立ち）⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦+Ⓚ

相手の股下をくぐって背後に回り込み、両足で蹴り飛ばす技。単体ダメージは低いが、壁際に追い詰められた場合、立ち位置を逆転させ壁へ吹き飛ばす、空中コンボの派生技として使うと効果的だ。

相手の股下をくぐっている最中にコマンドを入力する。

壁際で吹き飛ばした場合は空中コンボへ連係可能だ！

フライングヘッドシザース

（空中&敵近く立ち）⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

相手の首に足をかけて投げる、地上にいる相手に有効な空中投げの1つ。ジャンプ攻撃や受け身後に着地した瞬間、起き上がりの直後が投げの狙いやすいポイントだ。

投げに失敗した場合、着地ダメージがあるので注意だ。

コンボスキッピングニー

ⓅⓅ⇨+ⓀⓀ

パンチ2連続から膝蹴りを2連続で放つ、ピッキー最強のコンビネーション技だ。壁際に追い詰められた場合はフォークスルーキック後に、逆に相手を追い詰めた場合はオーバーヘッドキャノン後に、壁へ吹き飛ばした後の追撃技として使うと高確率でヒットするぞ。

ヒールドロップでよろめき後にも高確率でヒットする。

相手が反撃を試みた場合に膝蹴りが連続ヒットする。

吹き飛ばし後は行動を読んで空中コンボを仕掛けろ！

投げ技系コンビネーションを極めるのだ!!

SANMAN(サンマン)

サンマン最強の技、ファイナルオーバードライブを極めて相手の体力を一気に奪え！ サンマンパンチアッパーからの選択攻撃も強力！

これがサンマンの公開技のすべてだ!!

技名	条件	コマンド	ダメージ値
◆立ちパンチ			
ワンツーハンマー		ⓅⓅⓅ	12+16+30
サンマンパンチ		Ⓟ	12
ワンツーパンチ		ⓅⓅ	12+16
サンマンパンチキック		ⓅⓀ	12+16
ワンツーピーチ		ⓅⓅⓀ	12+16+25★
パワーノック		⇦⇨+Ⓟ	20
ダブルパワーノック		⇦⇨+ⓅⓅ	20+20
トリプルパワーノック		⇦⇨+ⓅⓅⓅ	20+20+20
ワンツークラッシュ	壁近くⓅⓅヒット	ⓅⓅⓅ	12+16+30(4)
サンマンパンチアッパー		Ⓟ⇘+Ⓟ	12+28
ブーストキック		Ⓟ⇘+ⓅⓀ	12+28+27
◆立ちキック			
サンマンキック		Ⓚ	38
◆ミドルパンチ			
エルボースマッシュ		⇨⇨+Ⓟ	35★
ジェネレーターパンチ		⇨+ⓅⓅ	20+16
ダブルアッパーピーチ		⇘+ⓅⓅⓀ	27+28+27
ジャックナイフスロー		⇘+Ⓟ+Ⓖ	40
イグニッションパンチ		⇨+Ⓟ	20
サンマンアッパー		⇘+Ⓟ	27
ダブルアッパー		⇘+ⓅⓅ	27+28
パワーハンマー		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50
ラウンドトリップハンマースロー		⇩+Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	50+40
ダブルパワーハンマー		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓟ	50+30
ファイヤージェネレーターパンチ		⇨+ⓅⓅⓅ	20+16+20
アトミックジェネレーターパンチ		⇨+ⓅⓅⓅⓅ	20+16+20+16
フュージョンジェネレーターパンチ		⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ	20+16+20+16+20
◆ミドルキック			
ピーチボンバー		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	30
ブロックボンバー		⇦+Ⓚ	25★
ミドルサンマンパンチ		⇘+Ⓚ	40
ガード&アタック返し返し(＊1)		⇦+Ⓚ	29★
ダブルピーチボンバー		Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	30+30
◆しゃがみパンチ			
ローパンチ		⇩+Ⓟ	15
◆しゃがみキック			
レッグスロー		⇩+Ⓚ+Ⓖ	24
ローサンマンキック		⇩+Ⓚ	22
◆ジャンプパンチ			
サンマンハンマー	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ	40
スカイバーナー	空中	⬆Ⓟ	40
ナックルハンマー	空中	⬆⇨Ⓟ	30
◆ジャンプキック			
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬈+Ⓚ	30
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ	26
ピーチフォール	空中	⬆Ⓚ	40
ライダートー	着地ぎわ	⬆Ⓚ	30
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ	40
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ	40
ライダーキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ	30
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ	40
◆小ジャンプパンチ			
サンマンハンマー	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ	40
◆小ジャンプキック			
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ホッピングキック	空中	⇧Ⓚ	30
レッグブレイカー	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ	30
ミドルローリングソバット	ジャンプ同時	⇗+Ⓚ	30
◆投げ			
サンマンナイスカン	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
ジャイアントスイング	敵近く立ち	⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓟ	80(5)
ジャイアントスイング2	敵ダウン中	⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓟ	50(5)
スパークスクラッチ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ	30(5)
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ	0(5)
パワーハンティング	壁近く	⇩+Ⓟ+Ⓖ	50(15)
ウイリードロップ	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ	80(5)
ベアハッグ	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
パイルドライバー	敵近くしゃがみ	⇘⇘+Ⓟ+Ⓖ	80(5)
オーバードライブ	敵近く立ち	⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ+Ⓖ	50(5)
バックボーンクラック	敵近く立ち	⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50(5)
マックストリップ	敵ダウン中	⇩⇦⇨+Ⓟ	30(5)
サンマンボム	敵近く&敵壁に背向け	⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ	40(5)
エレファントハッグ	敵近く&敵壁に背向け	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇦+Ⓟ+Ⓖ	50+30(5)
フルオーバードライブ	敵背向け立ち	⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ+Ⓖ⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ	50+30
ファイナルオーバードライブ	敵背向け立ち	⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦+Ⓟ+Ⓖ	50+30+30
◆後ろ攻撃			
ターンナックル	敵背後	Ⓟ	18
ターンキック	敵背後	Ⓚ	38
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ローターンパンチ	敵背後	⇩+Ⓟ	18
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ	28
ターンナックルパンチ(＊2)	敵背後	ⓅⓅ	18+12
◆ダウン攻撃			
ピーチバーガー	敵ダウン中	⇧+Ⓟ	50
メガトンスタンプ	敵ダウン中	⇩+Ⓚ	30
◆走り攻撃			
サンマンアタック	走り中	Ⓟ	35
ランニングピーチボンバー	走り中	Ⓚ	30
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ	40★
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ	30
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⇗+Ⓚ	50

＊1……⇦+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る。＊2……Ⓟからのコンビネーションにつながる。【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し ※コマンドはキャラが右向きの時のもの。※ダメージ値の()の中のものは失敗時のものです。★はアーマー破壊技です。赤字は今回公開された技です。

投げ技確定時がファイナルオーバードライブを決めるチャンスだ！

サンマンパンチアッパー

Ⓟ⇘+Ⓟ

サンマンパンチからのコンビネーションの1つだ。続けてⓀボタンを入力するとブーストキックに変化する。アッパーをヒットさせたあとは、投げ技と発生時間の速い中段攻撃での2択攻撃が効果的。

サンマンハンマーガード後なら確実に決まるパンチ。

選択攻撃に仕掛けやすくブーストキックにも連係可能。

エレファントハッグ

(敵近く&敵壁に背向け)⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇦+Ⓟ+Ⓖ

⇨⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ入力で、クイックフォワードから隙なく投げ技が決まる。接近しつつ選択攻撃に持ち込む際に効果的な技だ。投げたあとは接近距離でダウン、ジャイアントスイングを狙うのも可能。

腹部に両腕を回して、力任せに絞め上げる投げから…。

さらに絞め上げる！ QFから狙うのが効果的な方法だ。

マックストリップ

(敵ダウン中)⇩⇦⇨+Ⓟ

頭を向けたダウン状態の相手に有効な投げ技だ。フルオーバードライブ後やレッグスローヒット後の相手に高確率で決まるが、有効範囲が狭いので接近して決める。

レッグスローが接近距離でヒット後は確実に決まる！

ファイナルオーバードライブ

(敵背向け立ち)⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ+Ⓖ
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦+Ⓟ+Ⓖ

相手をつかみ上げ、何回も地面に叩き付ける投げ技。すべて決まれば体力の半分を一気に奪えるサンマン最強の投げ技系コンビネーションだが、始動コマンドが長く、瞬間的に決めるには相当の練習量が必要だ。硬化時間の長い技をガードしたあとに確実に決めたい。

相手の襟首をつかんだあたりで⇦⇨+Ⓟ+Ⓖを入力し。

地面に叩き付けるまでに⇦⇩⇨⇧⇦+Ⓟ+Ⓖ入力だ！

体力を一気に奪う。投げ技のポイントを覚えるのだ！

アーケードの片すみにいつもあった

脱衣麻雀学序説

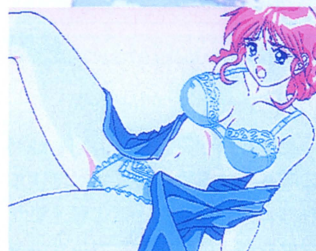
第2回

脱衣麻雀を愛する当講座の専任講師。4人麻雀で勝てなくなって久しい。

青少年保護育成法が実施されると、とある店では脱衣系のゲームは1カ所に集められ、柵で囲われてしまった。なんか動物園のオリの中でプレイしている気分でした。

ボディコンギャルは麻雀ゲームの夢を見るか?

脱衣麻雀ファンの皆様、1カ月のご無沙汰、網島です。ネタの続く限りやらせて頂きますので愛のムチならぬ、おハガキ待ってます。

お客さん(プレイヤー)に対するサービスが発端らしい脱衣麻雀。どんどん過激になっていく過程で、女の子にイタズラできるものも生まれてきたところまで書いたかな。

これは1人目の女の子。画面に入り切るように作られたポーズは、パソコンでも常套手段。

イタズラできるものとして有名なのは、点棒グリグリ麻雀(©鈴木みそ)の「麻雀デリンジャー('89年ダイナックス)」。パソコンの「177」もそうだったけど、女の子を追いかけ捕まえたのち、服をはぎ取って、最終的には、点棒をグリグリしてしまう内容。どく○み荘の主人公に似たキャラがイカしてました。

また、プレイヤーに脱がせ方を選ばせるようにしたものも出ました。「ギャルの開花('89年日本物産)」は、麻雀に勝つと選択肢が発生。スカートをめくり上げる、スカートを一気にずらす、紳士的な服の脱がせ方、野生的な服の脱がせ方など選べました。資料を見ると、パスワードで応募すれば、オリジナルビデオがもらえるとか、いやあ、今と大差ないのが驚き。

さて、今回紹介するのはいきなり'95年にワープして「お立ち台の掟」です。プレイヤーはなぜかディスコに侵入して、お立ち台ギャル5人と麻雀勝負します。

私もゲームセンターで1回しか見たことがなかったので、どんな内容か興味があったのですが、これがなかなかハードでした。Hなアニメーションにも気合いが入っており、これなら年齢制限があるのもうなずけます。キモチEボタンによるイタズラは下の囲みを参照のコト。過激すぎて誌面にあまり載せられなくて残念です。

今回のターゲット

ディスコ麻雀 お立ち台の掟

'95年 スフィンクス

アニメ路線としては、「プリティーセーラー」シリーズに続く第3弾。今回初めて知った人も多いのでは。

'95年はどんな年?

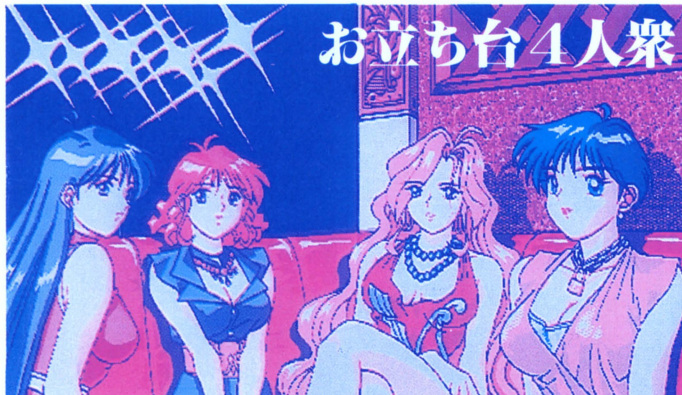
去年のことなのに資料が不足してます。それにしてもスフィンクスのCDシリーズが壮観ですね。今年はどうかな。

●アイマックス
着せかえまーじゃん／同花札
●サミー工業
麻雀ハイパーリアクション
●ジャレコ
麻雀エンジェルキス
●スフィンクス
スーパーCD第1弾 麻雀初体験
2弾 花札祇園花(花札)
3弾 麻雀夢浪漫
4弾 TECHNO DOLL(クイズ)
5弾 麻雀ひと夏の体験
6弾 麻雀極楽風俗バスツアー
7弾 麻雀ときめきAVごっこ
8弾 麻雀花札コスプレ天国
ディスコ麻雀 お立ち台の掟
●セタ
スーパーリアル麻雀PV
●ダイナックス
麻雀天神牌／麻雀雷神牌
●ビスコ
恋こいしましょ(花札)
●ビデオシステム
対戦アイドル麻雀 ファイナルロマンス2
●メイクソフトウェア
麻雀同級生／同スペシャル

俺の熱き拳と18禁脱衣

18禁といえば「スーパーマル禁版('90年ユーガ)」が有名だけど、LDモノには、たいてい年齢制限があるはず。お店の自主管理に任されているとはいえ、白昼に堂々とプレイするのは、たしかに多少のためらいがつきまとう。酔った勢いでプレイするのが吉か。俺の右手が光るぜ!!

プレイ画面は卓が映っているだけだけど、CPUが和がるとこの画面に。

なかなか過激なグラフィック。でもアニメ調。デカパイなのはお約束。

彼女達がプレイヤーのお相手の4人衆。最後にボスが登場するが、彼女たちは踊りより麻雀が好きなのだと思われる。

キモチEボタンシステムが斬新

連打することによって画面が変化するぞ。少しずつ画面が見えてきたり、七年殺したり、揉んだり、××したりできる。Hなアニメーションが圧巻だ。

©1995 SPHINX Co.,Ltd.

特別企画 初心者のための

基板購入ガイド

第6回

いつも、みんながお店で何気なくゲームを遊んでいる「筐体(きょうたい)」。みんなはこの筐体について、どれだけの知識をもっているだろうか？　筐体は本来、店舗の業務用として使われるだけに、個人で購入した場合には、扱いにくいところも多々ある。今回はこの筐体の購入がテーマ。まずは、筐体についての基本的な知識から説明していこう。

筐体とは何ぞや？　各部をチェック！

筐体にはモニターなどゲームをするために必要なものがすべて入っている。これがあれば、基板を入れて、電源コンセントを差し込んでスイッチを入れればＯＫ。あとはコイン（クレジット）を入れさえすれば、気軽にゲームを楽しむことができる。まずは、この筐体に含まれるパーツの名称やその役割について見てみよう。

スピーカー

いわずとしれた、ゲームのＢＧＭや効果音などを流す部分だ。筐体によっては２個あったりするが、ステレオに対応しているものは少ない。改造することも可能。

ゲームの音楽などを聴くのに必要な部分。ボリュームは筐体の内部か基板のどちらかで調節する。

インストラクション

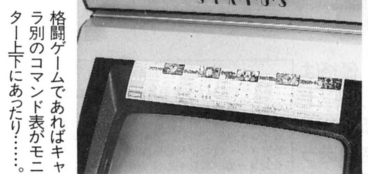
ゲームセンターではおなじみ、なかに入っているゲームについて解説してある部分だ。格闘ゲームでは必殺技のコマンドリストなどがそれにあたる。実際に購入する場合は、あまり関係ないともいえる。

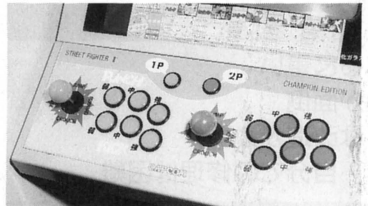
ゲームの操作方法など、大まかな説明書を、この部分にはさんでおく。

格闘ゲームであればキャラ別のコマンド表がモニター上下にあったり……。

モニター

ゲームの映像が映る部分。家庭用ゲーム機でいうところのＴＶにあたるが、ＲＧＢという基板から直接出ている信号に対応しているので、映像は非常にクリアだ。

カバーを開けたところ。縦に置くこともできるようになっている。画面の縦横比率調節もできるぞ。

コントロールパネル

ゲームのキャラなどをこの部分のレバーやボタンで操作する。激しく動かしたりすることを考えて耐久性の高いものがいい。

前面ドア

筐体にもよるが、たいていは前のフタを開けて基板の入れ替えなどができるようになっている。これはそのカバーだ。

金庫

ゲームセンターであれば、君たちのサイフから消えていったお金がここに集まる。自分で買った場合には貯金箱にでも……？

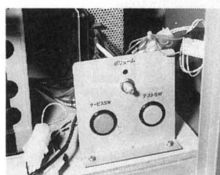
コイン投入口／返却口

ゲームをするためにお金を入れるところと、違う種類の硬貨が入った時に返却される部分。これも買った場合には関係ない。

協力：株式会社キョーワインターナショナル　株式会社TAMAYA

筐体の内部をのぞいてみると……

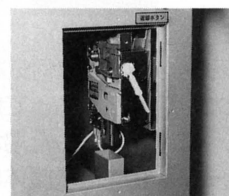
テスト・サービススイッチ

基板などのテストモードに入るテストスイッチと、クレジットを入れるサービススイッチ。普段は店員しか触れないところだぞ。

筐体によっては、スピーカーのボリュームを調整できるものもある。

基板

ゲームをするために必要な基板。最近の筐体ならJAMMAという標準規格のコネクターになっているので便利。基板は、木の板に付けて固定している。

コインシューター

コイン投入口に入ったお金はここにくる。違う種類の硬貨が入ると引っ掛かる仕組みになっている。

100円玉用、50円玉用など専用のものがあり、それ以外のコインは受けつけない。

カウンター

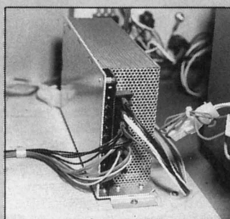
お金の投入枚数のカウンター。インカム(売り上げ)などはここの数値で調べることができる。

これも店員でなければなかなか見られない部分。自分で買った場合、これまた関係ない。

その他にも、こんな装置が……

電源ボックス

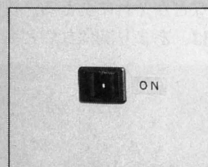
電源コンセントからくるAC100Vを、基板に対応したDC５Ｖなどに変換してくれる。家庭用ゲーム機のACアダプターにあたるものだ。

見た目はごついがアーケードでの長時間使用に耐えられる逸品だ。

ファン

基板や電源ボックス、モニターなどから発生する熱を逃がす。これがないと筐体内部に熱がこもってしまうことも……。

実はこの筐体、ファンが無い。これは、そのかわりの通風口。

電源スイッチ

説明するまでもないが、筐体の電源を入れるスイッチ。お客が触れないよう、後部や前面フタ内にあることが多い。

これだけは筐体によって、付いている場所がまちまち。

筐体を購入する前に……

それでは実際に筐体を購入する前の注意点だが、買う前に筐体を置くスペースを確保しておくことを忘れないこと。というのも、お店で見れば分かると思うが、筐体とは非常にスペースを取るものだからである。購入したものの、玄関のドアから入らない、なんてことのないように、スペースに見合った筐体を選ぶようにしよう。

場合によっては台所に筐体を置くことも……。コンセントの場所も確認してね。

購入時の注意

購入時に注意するのはまずお金。価格は２万円以下の安価なものから、20万円以上するものまであるのでしっかりと選ぶこと。

たいていは注文後に送料を払って、送ってもらうことになるが、店舗から直接買う場合には、用意できるならミニトラックで運んでしまう手もある。自分でお店から自宅に運んでしまえば、送料はタダ。

TAMAYAお買い得中古製品情報

製品	価格
☆レイブレーサーＤＸ	９８，０万円
☆スーパーメガロⅡ筐体	８８，０万円
☆インディー500ＤＸ	７０，０万円
☆サイバーコマンドＳＤ(新品)	２８，０万円
☆ジョーカーズワイルド	１５，８万円
☆ネオジオ26インチ6本用筐体	８，８万円
☆ドーミーＪｒ筐体	７，８万円
☆ポニーMKⅡ	２，８万円

筐体の値段もいろいろ。いいモノは値段も張るので自分に合ったのを探そう。

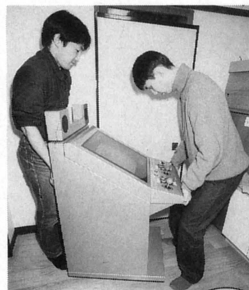
筐体購入のメリット

- ●１台ですべてがそろう
- ●本物と同じ感覚でプレイできる
- ●メンテナンスが簡単
- ●ゲーム以外にも細かい装置が付いている

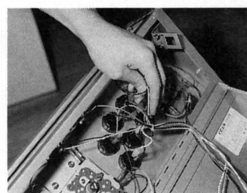
筐体購入のデメリット

- ●スペースを取る＆重い
- ●ゲームの交換が面倒
- ●連射装置などは改造が必要
- ●故障した場合、自分での修理は困難

購入後の取り扱い方

まず購入したあとに困るのが移動だろう。筐体は非常に重く、キャスターが付いていなければ1人で動かすのは危険。引きずって床を傷つけたくないなら、2人以上で運ぼう。また、床の強度によっては､抜けてしまう可能性も……。

筐体を運ぶ時は1人が前を持ち、もう1人が後ろを持つとよい。写真のような小型のものでもかなり重い。卍常務も ヘトヘト。

筐体を運んだら、コンセントを差し込めば準備完了。通常は、前面のフタを開けっ放しにしておくと、基板が取り替えやすかったり、サービススイッチなども押しやすくて便利だぞ。あとは、電源スイッチを入れればOK。サービススイッチを押す手間を省くため、基板の設定で、フリープレイにしておくことをオススメする。

縦画面にする時は、筐体上部のフタを外して、モニターを取り出そう。

コントロールパネルを開けて故障部分をチェック。メンテナンスは非常にラク。

前面のドアを開けておけば、基板を差し替えやすい。くれぐれもドアのカギはなくさないように。配線類もきちんとまとめておこう。

シューティングなどの縦画面のゲームを楽しむ時は、モニターを縦に置き換えよう。モニターは意外と重いので注意が必要。特に、26インチ以上のモニターは、2人以上でやらないと落としてしまうことがあったりと、大変危険だ。

また、ボタンが故障した時などは、コントロールパネルのフタを開けて修理しよう。フタはカギで簡単に開けることができる。店員気分で修理。マニアックな喜びだ。

最後に、筐体を購入した際にはカギを管理することを忘れないこと。カギは2種類あり、1つは前面フタやコントロールパネルなどを開けるもの。もう1つは金庫のカギ。なくすと大変なので、ゴムでつないで筐体に吊るしておくといいだろう。

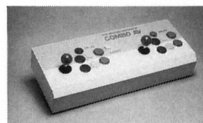
コレで キミの悩みも解消 質問コーナー 第3回

Q 質問です。「ドライブゲーム」の基板というものは、単体では売ってくれないものなのでしょうか?

（群馬県／濱田達哉）

往年の名作「アウトラン」。ドライブゲームはやはり専用筐体ごと買ってしまうのがいい。

A ドライブゲームの基板は、たいてい専用の大型筐体とセットで売られていることが多い。そのため購入する場合は、筐体ごと買わなければならない。ただ、基板屋さんによっては、ストックできずに処分してしまうこともある。そんな時は基板だけを抜いて販売することもあるので狙い目だ。

Q 僕はコントロールボックスを買おうと思っているのですが値段が高いです。コントロールボックスの中古販売ってあるのでしょうか?（埼玉県／加藤英俊）

コントロールボックスの中古品は、残念ながらなかなかお目にかかれない。

A 結論から先にいうと、中古のコントロールボックスはほとんどない。その理由として、コンシューマ機に比べて、売りに出す人がとても少ないことがあげられる。一方、加藤さんのように欲しいという人はいるので、基板屋さんに出ても、すぐに売れてしまうのが実状だ。

ひき続き質問大募集!!

そんなわけで質問はまだまだ受け付けているぞ！ 分からないこと、疑問に思うこと、載せてほしい内容などをハガキに書いて送ってくれ！ 待ってるよ。

〈あて先〉〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク(株)
アーケードゲームマガジン編集部
「基板講座の基板大作戦」係

いよいよ関西進出！ ―― 基板屋さん紹介⑥

ソフトランド秀和

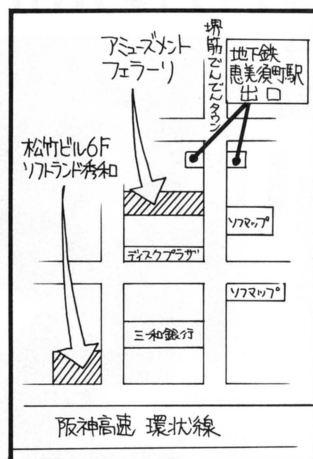
大阪府大阪市浪速区日本橋5-14-10 松竹ビル6F ☎06-649-7177

当コーナーもいよいよ関西へ進出！ 記念すべき関西第1号は、直営のゲームセンターがあるというユニークなお店だ。大阪は地下鉄恵美須町駅の1番出口から出て、阪神高速環状線へ向かって歩くこと5分。松竹ビルの6Fが今回の目的地。店内の棚には、新旧のタイトルが豊富にそろっており、モノによっては、関東圏の価格帯よりかなり安い基板もある。また、高価な最新ボードでも、ローンが使えるので購入もラク。

最新作もなんと10円！ バーサスシティの姿も!!

地図にあるアミューズメントフェラーリは数100台ある最新ゲームがすべて10円でプレイできるという、ゲーマーならヨダレの出そうなお店。実はこのお店、ソフトランド秀和の直営店で、ここから新作ゲームの中古品が突然入ることもあるとか。要チェックだ！

やはり直営店をもつ強みか、ST-V基板をはじめとする最新ボードもよりどりみどり。

特別企画

「ファイティングバイパーズ」開発スタッフインタビュー

セガの新たな３Ｄ格闘の流れを生み出した「ファイティングバイパーズ」。今回はそのチームリーダーとメインプログラマーにお話を伺った。

ＡＧＭ◉まず「ファイティングバイパーズ（以下バイパーズ）」の開発コンセプトをお聞きしたいのですが。

片岡◉一昨年の夏に、鈴木裕部長から「バーチャファイター（以下ＶＦ）」とは異なった路線の格闘ゲームを出したいという話がありました。海外でも、日本でも若い人にウケるようなハデなものにしようということを部長と話して、その時にアーマーや壁の話などが出てきたんですが、その辺りからスタートしました。

ＡＧＭ◉プログラム的に苦労された部分はありますか。

メインプログラマーＫ（以下Ｋ）◉やはり、壁ですね。なるべく壁を見せなければならないし、でもＶＦのようなカメラワークだと全然壁が出てこなくなるシチュエーションが出てきたりして、つじつまが合わなくなってしまうんです。開発当初２カ月くらいはその補正に一番悩みました。そうやってやっとできたのが今のカメラワークなんです。だから壁で一番苦労したのはコリジョン（当たり判定）ではなくて、カメラの見せ方を、どうやったらプレイヤーが一番自然に見えるかということでしたね。

ＡＧＭ◉壁の存在は３Ｄ格闘もので初の試みでは？

片岡◉そうですね。最初にやりづらいだろうなと思ったんですが、部長が「やりづらいからこそ、やれば他がマネできないからやれ」といわれました（笑）。

ＡＧＭ◉これまでの市場での反響はどうでしょうか。

Ｋ◉出す前に一番心配したのは「ＶＦの二番煎じじゃないか」ということだったんですが、それはあまりいわれなかったのでよかったと思います。あとＶＦのファンも付きつつ、違うファンも付いてくれたのがうれしかったですね。

ＡＧＭ◉システム的な質問ですが、３Ｄ格闘もので初の受け身がありますが、このシステムを入れた理由は何でしょう。

Ｋ◉例えばＰＫで倒れるＶＦとは違って、なるべく倒れないようにしようしたんです。ところがそうすると今一つ面白くないというか、こじんまりしてしまうんです。だからといって吹っ飛んだら倒れるし、ということで試行錯誤した結果、空中に吹っ飛んだ時に受け身ができるようにしました。そうすれば吹っ飛ぶし、転ばないから次にまたすぐ闘いができる。ＶＦのように倒れてダウン攻撃するのかしないのかという部分を減らして、もう少しお互いに攻め合うシステムにしたい、ということで受け身を入れました。

ＡＧＭ◉アーマーが外れる時にリプレイがありますが、それを入れた理由は何でしょう。

片岡◉アーマーが取れるというのはプレイヤーにとって一大事なので、とにかく分からせたいので、ああいうハデな形にしました。

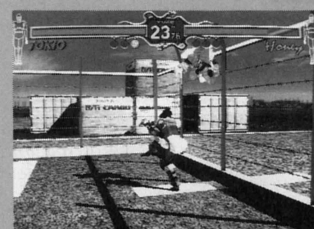
ＡＧＭ◉技を当てるのと、ガードさせるのはどちらがアーマーを点滅させやすいのでしょうか。

Ｋ◉ガードするというのはアーマーの能力を全部使ってガードしているので、ダメージはすべてアーマーにいくし、普通にヒットした時は自分の肉体とアーマーにダメージがそれぞれにいくということです。結果的にいえば、ガードさせた方が、よりアーマーにダメージを与えることができます。

ＡＧＭ◉ガードは不利に働くということでしょうか。

Ｋ◉そうです。でも上手く使えばいいわけで、その見極めをやってもらいたいですね。

ＡＧＭ◉キャラクターを決めていく過程で何か苦労はありましたか。

片岡◉ぱっと親しみやすいイメージで作っていくとすごく普通のゲ

３Ｄ格闘ゲーム初の受け身システムを採用。ただやみくもに受け身を取るだけでは相手の思うつぼ。ケースバイケースで使い分けよう。

「ファイティングバイパーズ」イラストコンテスト発表

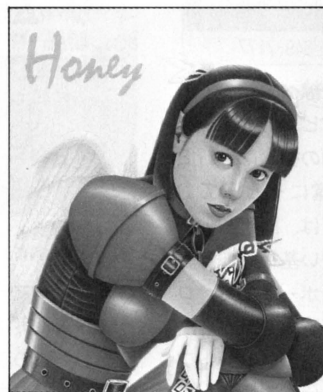
本誌１月号の「セガ・エクスプレス」で募集したバイパーズイラストコンテストの結果をここで発表します。

大賞

東京都・鳥取のぞみさん

見事大賞に選ばれたのはこの2作品。どちらも描き込みが素晴らしく甲乙付けがたいので、急きょ大賞を2つにしました。

大賞

千葉県・佐藤元紀さん

大賞の２人にはバイパーズＴシャツとそれぞれのキャラのＣＧイラストをお送りします。

特別賞

埼玉県・銀のさかなさん

セガより特別賞が４名選ばれました。まずは渋いバン。家内安全の文字と背景も見逃せません。

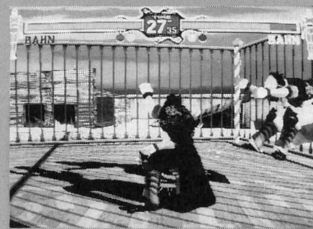
特別賞

愛知県・ＥＡＳＴさん

こちらも特別賞で、さわやかな雰囲気のピッキーです。ちなみにピッキーとハニーのイラストが多かったです。

ームになってしまうので、最初は「えっ!?」と思ってもいいから、インパクトも大切にしたいので、その辺りのバランスを取るのが難しかったですね。
K◉あまりまじめなキャラは入れたくなかったですね。悪ガキやバンドやってる兄ちゃん、それに番長とか(笑)。ハニーは逆にかわいい女の子が必要だ、ということで容赦なくやりました(笑)。
AGM◉武器を使うキャラがいるのは、すごく斬新ですね。
K◉あまり武器格闘ということは意識していませんでした。そもそもギターとかスケボーとかは武器じゃないし、本当になんでもありなので、デザイン的に、最初にギターを背負っていて、ギターを背負ってたら殴るよね、ということで、じゃあ殴らせよう、というその程度なんです。
AGM◉バンはデモでは竹刀を持っているのに、実際には使わないのかな、と思ったんですが。
片岡◉実は最初は持って闘っていたんですよ。ダウン攻撃をピシッて。でも、彼の意見で硬派なイメージなのに、なんかこういう風にものを持つのは違うんじゃないかなといわれて。
K◉私の日本人像がバンなんです。武器を持っちゃいけない、体で、肘とか膝とかそういうところでいくんだ、というのがすごくあったので、デザイナーにすいませんけどゲーム中では使用はナシということで、その代わりデモで出すということにしてもらいました。
AGM◉バンが鉄山靠を持っているのはなぜですか。
K◉似合うし、私が一番好きな技だから(笑)。男は背中で語れということで(笑)。
AGM◉ハニーのスカートが外れるというウワサがあるようですが。
K◉取れますね。
片岡◉わざわざやってくれた方もいるみたいで。遊びというか、おまけというか、100連勝もしたら、一度くらい見えてもいいよね、ということでやったら、話題になっているみたいですね。ただ、あまりに裸が強調されて、エッチを通り越して痛々しいくらいなのであまり見てほしくないですね。
AGM◉BGMが個性的ですが、こだわりがあるのでしょうか。
片岡◉最近のゲーム音楽はテクノだったり、一昔前はフュージョン系が多かったですが、逆に一般の音楽より凝っているものが多いので、普通にストレートなロックでいこうということで、サンプリングギターがすごく多いですが、凝っているというよりは、普通なのではないかと思います。最初からそういう考えでやってました。というのも一番遊んでくれるのは、日本でもアメリカでも中高生や、大学生くらいの人なので、そういう人が一番のれる音楽といえばやはりバリバリのロックだと思いましたので。
AGM◉開発内で、キャラクターの強さに関して順位はありますか。
K◉ある程度はありますが、どれも横一線で、上中下でいえば、中の中から上の中くらいまでに固まっていて、底上げすれば中から上までしかなくて、下というのは見あたらない感じです。ただ、若干トキオが弱いかなという感じで、最初はかなりいけるんですが、極まってくるとそこからが少しツラくなりますね。逆に上はバン、ジェーン、サンマン、グレースの4人でしょうか。
AGM◉最後に、ズバリ、バイパーズ2はどうでしょうか。
片岡◉ゲームがさらに盛り上がっていけば、そういうこともあるでしょう。やはり、プレイヤーのみなさんしだいですので、頑張って盛り上げて下さい。開発側もまだまだやりたいことがあるので、逆にみなさんの力でやらせて下さい(笑)。
AGM◉期待しています。ありがとうございました。

今回お話を伺ったのは、バイパーズのチームリーダー、AM2研企画開発課の片岡洋氏と、バイパーズのメインプログラムを担当したAM2研開発スタッフのお2人。

ウワサは本当だった。自信のある人は100連勝を目指してみては？　ちなみに100連勝すると、乱入したハニーもスカートが取れるぞ。

VFのアキラと同じ技を持つバンだが、その理由は開発者の熱い思い入れからだったようだ。たしかに番長のイメージに合ってるよね。

特別賞
長崎県・山口大樹さん

サンマンはイラストが少なかったんですが、その中でバツグンに目立っていました。

特別賞
愛媛県・ティルスのSHIPPOさん

もう1点特別賞はメガネが色っぽいハニー。特別賞の4人にはバイパーズTシャツをお送りします。

AGM賞
岩手県・松本さくら丸さん

本誌でも3名に賞を用意しました。まずは色っぽい(?)トキオから。

AGM賞
茨城県・松尾功さん

全キャラを描いてくる人はほとんどいませんでした。これは努力賞ものです。

AGM賞
神奈川県・緒中すいたさん

最後は色っぽいグレース。AGM賞の3名にはバイパーズポストカードをお送りします。

寸評 どのくらいイラストがくるのか少し不安でしたが、たくさんの応募本当にありがとうございました。すべての作品をセガと本誌で審査した結果、上記のみなさんに各賞を贈らせていただきます。今後のバイパーズの展開にも期待していて下さいね。

占いオババ

～ミネア、心理テストに

〈行程　2月×日　日帰り〉

インフルエンザの高熱も下がり、社会復帰をかねて、たどたどしい足どりながらも繁華街へ繰り出した占いオババ。青春の過ちを悔や

ミネア・クリスタル あやしいプロフィール

幼少の頃、黒いピアノカバーをかぶって占い師ごっこをした時から、自らすすんで千里眼の玉を磨き始める。西洋占星術、手相などを経て、現在はタロット占い専門。いつかハンガリーに行き、本当のジプシー占いを学ぶのが夢。射手座のAB型。多趣味散漫。3サイズ……B＝W＝H。現在やまびこの帽子集めに夢中。

PM 1：43 ラズマタッズⅡ

早く人間になりたいアナタに

■人間価格鑑定機
■アイマックス

＋と一が目まぐるしく入れ替わる。2人で競うのもいと楽し。

評価ランクは27種類にも及ぶ。私はカメよ。君はスズメだね。

今日の私は、いつもにも増してフニャフニャしている。久しぶりに浴びる日の光がまぶしい。旅支度を整えて街に出てはみたものの、やはり、私にはアミューズメントスポットしか行くあてがなかった。ああ、悲しき、占い師のサガ……。

なんだか「ラズマタッズ」のマシンが多いなぁ……と、ぼんやりしていた私だが、ふと気がつくと〝新〟の文字が見えた！　良い子の読者の皆様はしっかり忘れていらっしゃるだろうが、実は、第1回の当コーナーで旧バージョンの紹介をさせて頂いた記念碑的なマシンなのである。

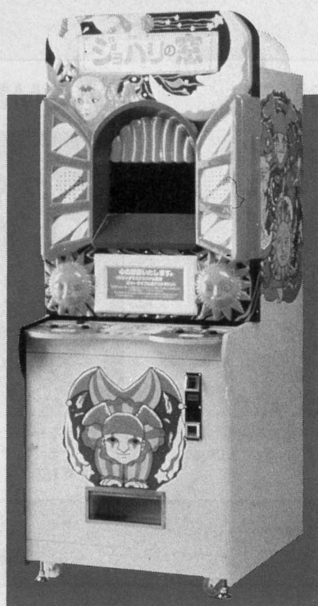
今回のは、前回のマシンより若干表現が軟らかくなっているようだ。また、恋人や友人から見た自分の価格も鑑定してもらえるモードが加わって、さらに実用性が増している！　今日の私はテンションが低いので試さなかったが、次回は親友のおよねばーさんから見た私の価格を出してもらおう。ちなみに今回も人間にはなれず、ブリ級だった。私はアレルギーなのでブリは食べられないんだよーん。

されどタロット占いの日々①

今回はタロットに関するお話。私はタロット占い専門だが、以前は、西洋占星術、手相などを取り入れ、師匠からも占法を増やすように進言されていた。でも、結局今は、タロット一本に絞っている。それというのもタロットカードの不思議な魅力に惹かれてならないからだ。必然と思いたくなる偶然の連発に驚異するからかもしれない。例えば私自身によく出るカードは、「愚者」「戦車」、ウチのダンナには「金貨の五」、編集部のあの人には「節制」、同じく編集部のあっちの人には「運命の輪」など……ネッ！

PM 1：53 ジョハリの窓

心の奥底までのぞいてみたいアナタに

■深層心理テスト
■ヒューマン

自分の価格も分かったことだし、そろそろ占いでもしてみようと思った矢先に、私の前に立ちはだかったのは「ジョハリの窓」という風変わりな名前のマシンだ。どうも、心理テストなるジャンルらしい。それも、ただの心理テストではない。〝深層〟心理テストなのだ。「窓」という象徴の行き着く先に何があるのか……。めずらしく真剣になっている私の脳裏には、若かりし頃にはまっていたフロイトやユングの顔写真が浮かんでいた……が、今の私が向かい合っているのは精霊ジョハリの顔なのだ！

お金を入れると、モニター上にジョハリの立体マスクが浮かび上がった。「私の名前はジョハリ」なんて言っている。黒いハコの中で、ゆったりと演出される不思議空間。テストするジャンルを選び、二者択一の質問に答える。

素直な気持ちで答えるように指示されているにもかかわらず、妙に良い子ぶったり、変に卑下したり、本当の自分が分からなくなってしまった。こういう状況でも、正確に心理を読みとってくれるのが、深層心理テストなのだろうね。

こちらも2人プレイができる。恋人と一緒に窓をのぞいてみようじゃないの。なんと、2人プレイでは選択テーマ別に相性度を診断。さて、私もジョハリにあやかって「ミネアの窓」と称したキャラクターグッズの販売でも始めるか！

© 1995 I'MAX ALL RIGHTS RESERVED.　© HUMAN 1994

放浪記 第5回

めげる……の巻～

み、占いの世界にどっぷりと浸かっているミネアだが、今回は、若き日の暗い過去に思いを馳せ、果敢にも心理テストマシンに挑む！

されどタロット占いの日々②

こちらもタロットカードについて。私のお客様のなかにも、カードの意味を大体分かっている方々がいます。彼らは机上に並べられたカードをいち早く見渡して一喜一憂します。

ところで皆さんも、ドクロの「死神」が出たらいやですよね。でも、「死神」には、〈再生、生まれる、新たなる展望〉などの意味もあるので、どうぞ、早合点のございませんように。

PM 2:00

それいけココロジー2

4人プレイ可能!! ワクワクドヤドヤなアナタに

■心理テスト
■セガ

コレを選ぶことからテストが始まる。素直にサクッと答えたい。

わりと現実的な質問が突きつけられる。正直に反応して、未知なる自分に出会ってね。

自己の発見にいそしみ、アイデンティティを取り戻そうとしていると、女子学生の集団がドヤドヤと私の横を通り過ぎ、「それいけココロジー２」の前で立ち止まった。どうも、４人同時プレイで盛り上がろうとしているみたいだ。しばし、観察……。

私が、この占いマシンのフロアに来た時、彼女たちは「プリント倶楽部」で遊んでいた。その時も随分とにぎやかだったが、ここでも、「エエーッ！　コレ、４人ででできんのぉーっ」とか叫びながら、ガチャガチャと頭を寄せ合って遊んでいる。「ヤダーッ、同じの選ばないでよぉっ！」「ゲッ！」とかいう声が耳に飛び込んでくる。

急に、そうしたカン高い声がおさまり、あたりに静寂が訪れた。彼女たちが、一斉にプリント結果を読み始めたのだ。

そんな彼女たちに触発され、心理テストづいた私も挑戦してみる。私は、セルフモニタリングで遊園地を選んだ。結果はムード重視派で、理想の男性はお金持ちのお坊っちゃんタイプらしい。自慢じゃないが、私は、この年に至るまで、金回りのよい男には無縁だった。だからぁ、ダメなんだ……と、妙に納得してしまうのが少し悲しい。

PM 2:07

トワイライト スプレッド

美女にときめきたいアナタに

■タロット占い
■データイースト

ふと気がつくと、今回は１台も占いマシンを試していない。目下、世間はバレンタインデー一色に埋め尽くされており、占い師にとっても忙しい季節。ここはやはり、身近なタロット占いでシメることにした。マシンの前に立ちコインを入れるとまず、４人の占い師を選ぶように指示された。

し、しかし、みんな雰囲気のある美女ぞろい……。私は、たじろぎながらも、優しそうでかわいらしいマヤ師にお願いした。マヤ師は、タロットカードの山を円状に崩し、両手でシャッフルし始めた。適当なところで動きを止めるように指示される。３つに分けたカードを重ねる順番を決めると、いよいよテーブルの上にカードが並べられる。典型的な占法というのは、やっぱり安心できるものだ。５枚のカードはいずれも正位置で、仕事運も恋愛運も絶好調だって。今度はぜひ占い師仲間のＰさんを誘って、占いマシン巡りをしようと決心し、家路についたオババであった。

色鮮やかな5枚のカードが示すあなたの運命は……？

うるわしの女性占い師

レイナ　マヤ　ターニャ　シオン

© SEGA 1993 © IVS © DATA EAST CORP.

セガ・エクスプレス・イン・アーケードゲームマガジン

SEGA™ EXPRESS In AGM ▷ VOL.6

AOUショーで大盛況だったセガだけど、最新作の話題はもちろんのこと、すでに稼働中のゲームの話題も目白押しだ。特に「バーチャロン」がドラマに使われたのは驚き。

NOVEL 「バーチャコップ2」が小説になった。作者と開発スタッフの対談が行われた!

セガの人気ガンシューティングゲーム「バーチャコップ２」が小説になった。それにあたってセガと作者の対談が行われた。

――新井さんは小説化のお話があった時はどう思われましたか?

新井◉僕はガンが大好きで、ゲームもやってますけど、一度こういったアクションものを本格的にやってみたいと思ってたんです。それでスケールの大きい話を書きたいと思って、セガの人たちと話し合いしながら凝ったものにしようと。それともう１つ、ジャネットを、僕の本音なんですけども、「こんなかわいい娘だったら絶対スターにできる!」と断言しまして(笑)。もうとにかくジャネットをバッと売り出したい! という気持ちで書きました。

今回小説を手がけたあらいりゅうじ氏と、VC2のゲームデザイナーの廣吉明人氏。

小説は集英社より760円(込)で発売中。

――創作の部分も多いようですが、開発側はどういった指示をされたのでしょうか。

廣吉◉とにかくストーリーを上げてもらって、それで最終的にこちらのほうで決めていた基本設定と食い違った部分ですとか、少しここはこうしたほうがいいんじゃないかな? というアレンジメントはこちらのほうでやらしていただきましたけども、お話的には、ディレクターが読んでみて、「こんなに面白くなるとは思ってなかったね」というくらいで。ですからお話自体にはほとんどノータッチです。

――お話のポイントは?

新井◉今回、VCからVC2に移行して、ジャネットという新しいメンバーが入ってきますよね。そのいきさつがゲームだけをやっている人には分かりませんから、それをいただいた資料を見ながら、空いたところを埋めていったんです。これは、ジャネット大活躍の物語、もちろん主役はレイジなんですけども、レイジが信頼する仲間たちの誕生物語、というふうにとっていただけたらと思います。

――最後にPRをお願いします。

新井◉一言でいうと「面白いのはゲームだけじゃない」と(笑)。あとはジャネットの活躍にご期待下さい。

廣吉◉３人３様のキャラクターがいますので、ごひいきのキャラクターの活躍を楽しんでいただけると、ありがたいなと思います。

VIRTUAL ON 「電脳戦機バーチャロン」がNHKのドラマ中に登場!!

現在、アミューズメントスポットで大好評稼働中の「電脳戦機バーチャロン」だけど、今度NHK制作のテレビドラマ「クラインの壷」のドラマ中に登場することになったぞ。

バーチャロンが登場するのは３月18日放送分(NHK教育、18：25～18：45)で、主人公の参加するゲーム大会の使用機種として登場。このドラマは、ジュニアドラマという若者をターゲットとしたエンターテインメントドラマで、コンピュータゲームが重要な要素として取り入れられている。ドラマも合わせてお見逃しなく。

ゲーム名はいわれないが、ロゴなどが消されることなくバッチリ映っているぞ。

DEATH MATCH 「ファイティングバイパーズ」ペプシジャパンカップ金網デスマッチ開催

前号でも紹介したバスパーズの全国大会『ファイティングバイパーズ ペプシジャパンカップ金網デスマッチ』の詳報をお届けしよう。

まず各地のセガのアミューズメントスポットで行われている店舗大会は３月16日からスタート(参加費100円)。そして各エリア大会が４月28日から行われ、ペプシウエストカップ(西日本大会)が５月12日、ペプシイーストカップ(東日本大会)、そしてペプシジャパンカップ(全国大会決勝)が、５月25、26日に行われる予定だ。すでにエントリーが始まっている所もあるが、まだ間に合う所もあるぞ。

エントリー者全員には、バイパーズ全技掲載公式コマンド表がもらえるので、参加してみては?

問い合わせは、各主要AMスポット、またはセガAM施設企画部TEL03-5736-7835まで。

⇨このポスターが目印だ!

TV セガの秘密が全国に放送された!? 『めざましテレビ』生中継レポート

2月14日朝、セガのAM２研がテレビで生中継されたのを見たかな？　これはフジテレビの『めざましテレビ』内の「奈津子が行く」コーナーでのできごと。小島奈津子アナウンサーがゲームのできるまでをリポートするという形でセガAM２研を訪ねたというもの。２研の黒川氏が、VFなどで使われたモーションキャプチャー技術や新作CGなどを紹介したのだ。ここまで見せてくれるなんてスゴイ！

中継は５分だけど、生放送だけにリハーサルは３回と念入り。２研スタッフも緊張気味。

でも終了後は小島さんと写真を撮ったり、サインをもらったり……早起きしてよかった!?

PRIZE 3Dゲームは立体化しやすい？ ニュープライズ商品発表会

去る２月８日、セガ本社にて今年の夏に登場予定の新作プライズ商品（UFOキャッチャーなどに入っている景品）の内覧会が行われた。業者向けの発表会だったが、「バーチャファイター３（仮）」や「バーチャファイターキッズ」などの新作ゲームの商品も発売が予定（具体的な商品は展示されていなかった）されており、そういった新作の登場時期も何となく予想できるというもの。期待しよう。

VFキッズのぬいぐるみは３体が展示されていた。ぬいぐるみになってもカワイイ～。

これからの注目はバイパーズフィギュアかな。VFもあったけど、こっちもかなりのデキだ。

セガ・高橋の日記帳 2月29日(木)

『SEGA JACK』第4号発行!!

セガと皆様を結ぶ情報誌『セガジャック』第４号が２月20日にめでたく発行となりました。発行が遅れたのは高橋が締め切りを守れなかったせいです。ゴメンナサイ。その分今回はページも増えてボリュームUP。内容も「バーチャロン誕生の秘密」「まろん・めろん・びとらのチョコ工場見学」「誌上オークション」などますます充実。スタッフ紹介ページではうっかり高橋とウルフ竹内も素顔をさらしています。『セガジャック』はセガのお店で無料配布中。お早めに。

定期購読の申し込みは「セガジャック編集部」TEL03-3324-6-36まで（定期購読は有料です）。

“ウルフ竹内”セガ公認に!?

最近、マスコミに頻繁に登場し、すっかり調子に乗っているセガ・イベント担当のウルフ竹内。先日も〝まろん・めろん・びとら〟の３人とともに某テレビ番組の「エアーホッケー選手権」にまんまと登場し、社内でヒンシュクを買っています。ところが驚くことにAM２研パブリシティから非公式ながら許可をもらってしまい〝セガ公認ウルフ〟への道が開けてしまいました。大喜びの竹内を尻目に、上司が〝ウルフ〟ってちょっとイヤだなと思う最近です。

コミケで影丸にジャイアントスイングをかますウルフ竹内。

TV局の控え室での一コマ。まさに〝美女と野獣〟。

お便り＆イラスト紹介コーナー

サンマンはなぜ“3”が好きなのか？ 解決編!?

●創刊４号でこっそり（？）募集したバイパーズのサンマンが〝3〟を愛する理由が明らかになった!? 送ってくれたハガキをAM２研に読んでもらったぞ。

★サンマンはすべてが謎に包まれているので、なぜ３が好きなのか誰にも分からないのですが、いつも闘っているバイパーズのみんなに一応聞いてみました。

◎ピッキー「あいつバカだから数は３までしか数えられないんだよね。だから３はあいつにとって最高にでかい数字だから……とかね」

◎ハニー「彼三男だってウワサよ。だからじゃない？」

◎バン「しらねーよ」というわけで（？）一番正解に近そうなのは下のハガキの「三男だから」です。

（セガAM２研・片岡）

愛知県・R・PON-TA

ということで、R・PON-TAさんにはAM２研より記念品をお送りします。

お便り＆イラスト大募集!!

当コーナーでは、みなさんから、セガに対しての意見、感想、質問、イラストなど、あらゆる内容のハガキを募集中です。また、イラスト類はペン、マジックを使った１色のもので、ハガキサイズのものに限らせていただきます。質問や意見はセガの方に答えてもらう予定です。投稿者の方には、毎号抽選で下に紹介しているプレゼントをお贈りします。たくさんのおハガキお待ちしてます。

今月のプレゼントアニメ「バーチャファイター」ポスター

5名

↓あて先

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク（株）アーケードゲームマガジン編集部
「SEGA EXPRESS In AGM」係

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996 画面写真は開発中のものです。

創刊５号のプレゼント当選者……愛知県・R・PON-TAさん、山口県・ANTIさん、大阪府・斜堂怜二さん、新潟県・亀川雅成さん、宮城県・自衛婦さん

ネオジオワールド'96

NEO・GEO® WORLD'96

"餓狼"に続いていよいよ"龍虎"シリーズ最新作が登場。ゲームの内容については P30からの特報を見てもらうとして、土浦にあるネオジオワールドにてゲーム大会が先行して行われた。今後もそういったイベントが開催される予定だ。要注目!

FOR ALL NEO・GEO & NEO・GEO CD USER VOL.6

SATURN サターン版KOF'95 3月28日発売決定!!

セガとクロスライセンス契約をして、サターンに「THE KING OF FIGHTERS'95」と「餓狼伝説3」を移植することは以前にもお伝えしたとおり。この度サターン版KOF'95の発売日が3月28日に決定。このサターン版はネオジオ版を完全移植。しかもCD-ROMとROMカセットで7,800円とお得なのだ。

オープニングも完全移植。違いを見つけるのが大変。

唯一の違いはパッドのボタン配置くらいか?

サターン版オリジナル要素はあるのだろうか?

サターンの拡張システムである"Twin Advanced Rom System"対応ソフト第1弾。一部のデータをROMカセットで供給し、ロード時間が短縮されている。

CD 「リアルバウト餓狼伝説」アレンジCD登場。謎のロックオペラ歌手も参加!

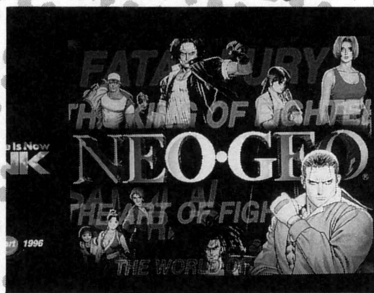
3月6日に「リアルバウト餓狼伝説」のアレンジ版音楽CDが発売されるが、そのCDには"ギース"の声を演じるコング桑田さんと、謎のロックオペラ歌手"KEN"さんの歌が計4曲収録されているのだ。先日行われた"KEN"さんのスタジオ収録にお邪魔して、コメントをいただいたぞ。

「今回、秦兄弟の曲と、誇り高い悪役"ギース"のレクイエムを担当しました。自分なりにキャラクターやそのシーンをイメージしたのですが、"ギース"の場合、彼が何者にも媚びずにかっこよく死んでいくのを見つめている、というシーンを想像して歌ってみました。かっこいい悪というか、迷いのない完全悪っていうのが僕のイメージです。口ずさむには少し歌いにくいかもしれませんが、"ギース"にふさわしいいい曲だと思います。

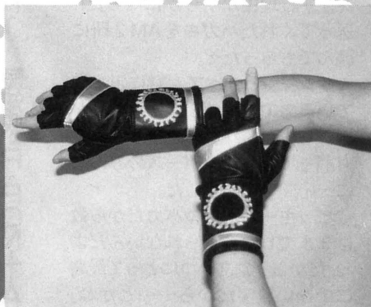
秦兄弟の曲はロックオペラ調のかっこいい曲です。難しかったですがエネルギッシュで、秦兄弟にぴったりなイメージだと思っています。皆さんも自分なりのイメージで、このCDを堪能して下さい」。

「リアルバウト餓狼伝説〜ARRANGE SOUND TRAX〜」(PCCB-00207)、2,500円(税込)、初回特典:特製カセットインデックス。

INTERNET インターネット上にSNKのホームページ開設

パソコンのインターネット上にSNKのホームページが開設された。SNKのゲームソフトの最新情報を中心に、イベント情報やテーマパークの紹介などで構成されており、SNKの情報がいち早くゲットできるのが特徴だ。現在コーナーとしてニュースコーナー、ゲーム情報コーナー、ユーザーコーナー、会社案内コーナー、ネオジオワールドコーナーなどが開設されており(コーナー名は仮称)、ゲームの裏技やユーザーのお便り、SNKの会社案内など、SNKに関する幅広い内容が楽しめるぞ。アクセス先"http://www.neogeo.co.jp"。

一番のウリはやはり最新ゲーム情報だろう。今だと「龍虎の拳 外伝」とかね。

GOODS コスパ・ショップより草薙京の本革製京グローブが発売!

コスプレファンにおなじみのコスパ・ショップから、KOF'95の草薙京グローブが発売された。素材はなんと本革製。より本格的なコスプレを目指す人に最適だね。値段は15,000円(税別)。

グローブ以外にも、コスチュームやバッチなどがある。問い合わせ先:コスパ・ショップ ☎03-3770-3383まで。

画面写真は開発中のものです。© SNK 1995, 1996

最強の"京"への道〔第3回〕

指導：たかぴーちゃん

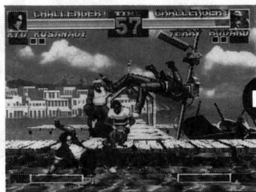
3回にわたってお送りしてきたこのコーナーも今回が最終回。サターン版も出るし、KOF'95人気はまだまだ続きそうだ。ぜひ活用してね。

あーあ、もう終わりか……（涙）。というわけで、今回でこの講座も最終回。非常に寂しいですが、気を取り直して講座に入りたいと思います。

初心者には、しゃがみ強キックなどで相手をダウンさせた後の有効な攻め方。相手の起き上がりにしゃがみガードのできない外式・轟斧 陽（→＋D）を重ねておくと効果的。

上級者で七拾五式・改を繰り返す連続技ばかり入れる方、そろそろ魅せるプレイもしてみては？ 外式・奈落落としや凰麟・陽などで連続技をシメると、見た目も美しいし、やられた相手も不快を感じないはず。

初心者コース

しゃがみ強キック

外式・轟斧 陽

しゃがみガード不可の外式・轟斧 陽を重ねられるようになったら、立ちガード不可のしゃがみ強キックとの2択を仕掛けよう。精神的なダメージも狙えるぞ。

上級者コース

七拾五式・改

外式・奈落落とし

連続技に多く使われる七拾五式・改。「一度決まったらとことん入れる」のはもはや時代遅れ。"余裕を感じさせるかっこいい戦法"を考えてみては？

次回予告

次からは、「リアルバウト餓狼伝説」の講座を開く予定ですが、なんのキャラをやればいいのかなー。うーん?、やはり主人公のテリーで決まりかな。

NEO･GEO / NEO･GEO CD / CD Z 発売スケジュール

NEO･GEOカートリッジ

タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	3月1日	29,800円
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	3月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	4月予定	未定
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	春予定	未定
NEO Mr.DO!	ビスコ	面クリアアクション	春予定	未定
ゴール！ ゴール！ ゴール！	ビスコ	スポーツ	春予定	未定
パズルdeポン！	ビスコ	パズル	春予定	未定
オーバートップ	ADK	レース	春予定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	未定	未定

NEO･GEO CD / CD Z

タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
押し出しジントリック	ADK	パズル	3月22日	4,800円
ステークスウィナー GⅠ完全制覇への道	ザウルス	ジョッキーアクション	3月23日	7,800円
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	4月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	5月予定	未定
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	春予定	未定
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	春予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	春予定	未定
NEO Mr.DO!	ビスコ	面クリアアクション	春予定	未定
ゴール！ ゴール！ ゴール！	ビスコ	スポーツ	春予定	未定
パズルdeポン！	ビスコ	パズル	春予定	未定
オーバートップ	ADK	レース	春予定	未定
QP	サクセス	パズル	冬予定	未定
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	未定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
格闘バレー(仮)	ビデオシステム	スポーツ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮)	ハドソン	アクション	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮)	ADK	RPG	未定	未定

ユーザーの小部屋

キャラクターを想うハガキやイラストが多いこのコーナー。KOF'95、サムスピ、餓狼、いずれのゲームもそう。SNKはキャラクター作りがうまいよね。

宮城県・お茶の水猫

リアルバウトになって使用可能になったボスキャラたち。この兄弟はかなり強いよね。

神奈川県・南井恵

不気味だけどカッコイイキャラといえば破沙羅かな。ちょっと狂ったようなボイスもステキ。

岡山県・海秋蒼

21歳でも高校生って……。でも'96で無事卒業できたとしても(?)職業はいったいなんだろうね?

イラスト&ハガキ大募集

当コーナーでは、NEO･GEO関連のおハガキやキャラクターのイラストを大募集します。毎号投稿者の中から抽選で貴重なグッズをプレゼントします（今号の締め切りは3月30日着分まで）。

今月のプレゼント
舞ちゃんタオル（3名）

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク（株）アーケードゲームマガジン編集部
「NEO･GEO WORLD'96」係まで

3月号のプレゼント当選者……岡山県・海秋蒼さん、神奈川県・南井恵さん、宮城県・お茶の水猫さん、千葉県・相川京樹さん、大阪府・飯田アキラさんにポスターをお送りします。

MAKER & FAN'S PAGE

CAPCOM TIMES カプコンタイムス

VOL.6

「ファイナルファイト」イラストコンテストは次号で発表します。待たせてしまってごめんね。

NEXT 今度は新作へ「D&D」のオフィシャルブック登場!!

前回「カプコン シークレットファイル 19XXひみつ大図解」を紹介したばかりだが、好評につき早くも第2弾が登場。その名も「D&D シャドー オーバー ミスタラ 冒険の書」。前作からの熱狂的なファンを持つゲームだけに、この1冊はたまらないアイテムになること必至。中身は開発秘話や設定資料(もちろんカラーページあり)、プレイするにあたっての役立つ情報などがぎっしり詰まっている。

今回、これを特別に10名にプレゼント。キミの住所、氏名、年齢と、カプコンタイムスに対する意見もしくは「D&D」に対するキミの熱意(イラストも大歓迎)を書いて、このページの右下のあて先まで送ってね。通常の投稿ハガキを送る人で、このプレゼントが欲しい人は、今回のプレゼントとオフィシャルブックのどちらがいいかをハガキのどこかに書いておけばOK。「D&D」ファンは見逃せないぞ!!

全国の「カプコン シークレットファイル」取扱店のステッカーが貼ってあるゲームセンターなどに置いてあるぞ。要チェック!!

CONSUMER カプコン新作麻雀ゲーム発売!

カプコンから、家庭用ゲーム機3機種にわたって、本格的な麻雀ゲーム「麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜」が発売される。対応ハードはプレイステーション、セガサターン、3DO。ゲーム内容は、イカサマなしの本格麻雀! これは真剣に真っ向勝負がやりたい人、CPUの不自然な打ち方に納得のいかない人、麻雀が上手くなりたい人(タイトルのまんまだって…)に最適な、"麻雀"が好きな人のために作られたソフト。総勢16人のキャラクターも、打ち方やルックス、アニメーションなどにより、より個性的なものとなっているので、思い入れもより一層深くなれる。これは十分のめり込めること間違いなし。発売まで待て!!

個性的なキャラと充実したシステムが魅力。

一人ひとりに、ドラマがある。それもまた人生。

フリー対局戦の他に、様々な形式の大会や、ストーリーモードも用意されているぞ。

From Reader To CAPCOM

今日もやってきました、お便りコーナー。みんな、もう「ヴァンパイア ハンター」は買ってくれたかな? お便りの中では「サイバーボッツ」の移植希望の声が多かったですね。まだ何ともいえないけど、皆さんの希望に応えていけるよう、努力していきますので、応援してね。では、イラストへ。

東京都/雨氷りゅうら

根強い「サイバーボッツ」。キュートなデビロット姫がイカす!!

大賞 福井県/有栖川恭

今回の一押し! かっこいいガロン。サターン版、買ってくれたよね。

兵庫県/I.R.サベージ

かわいいモビちゃんと"モスキート"。もっとやり込んでね!!

茨城県/重

かっこいいカイン。やっぱり、他キャラが少ないようだな。

岩手県/ウド松本

今度の"スト ZERO 2"は超スゴイぜ!! みんな熱くなって、バリバリやり込んでハマってくれよな!!

埼玉県/大戸島さんご

切に立ち上がって欲しい春麗。今回の大賞候補でした。

あて先はこちら

〒103 東京都中央区日本橋
浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク(株) AGM
「CAPCOM TIMES」係まで

今回はTシャツとVHコースターをセットで3名に。

©CAPCOM CO.,LTD.1996 ※画面写真はすべて開発中のものです。2月号プレゼント当選者発表……熊本県・JET★B君、愛知県・五条露姫さん、北海道・影瑠帝あすなろさんに「ストⅡV」キャップをプレゼント。

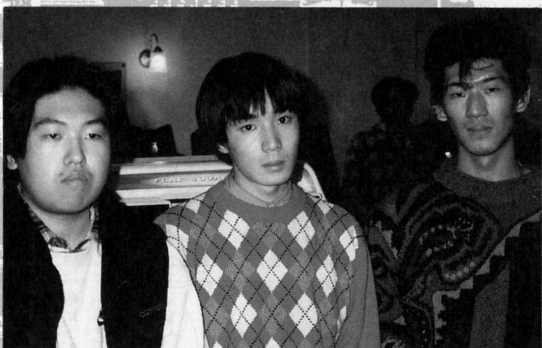
namco® CYBER JOURNAL

ナムコサイバージャーナル 6

ヴォルドはいいよね、ヴォルドは。

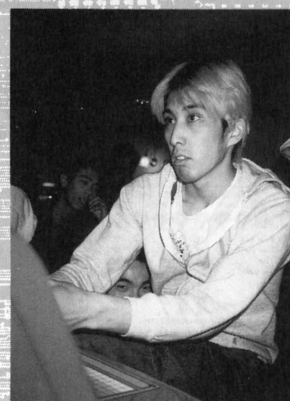
「鉄拳2 Ver.B」エリアチャンプ決定!!

去る1月28日、プラボ赤坂店においてく「鉄拳２」エリアチャンピオンシップ京浜地区大会〉が行われた。優勝者にはPS版「鉄拳２」のオープニングに、自分の名前を登場させる機能を持つメモリーカードが贈呈されるこの大会。「鉄拳２」では最強を誇る〈新宿プレイマックス〉のある京浜エリアだけに、かなりハイレベルな内容に。

準優勝の三川氏。強者として知られる彼のまわりには大勢のギャラリーが沸く。

左から自称「浮かせ屋」山口氏、「狼牙レイ」熊岡氏、そして優勝した小山平八氏。いずれもシビアな予選をクリアし、勝ち上がってきた猛者たちだ。

決勝大会には80人余りが参加。ギャラリーも含めると100人をゆうに超える人垣のなか、京浜地区から集まった剛の者たちが技を競い合う。１回戦から激戦が繰り広げられ、テンションは最高潮に。

きわどい闘いをくぐり抜けたＡ～Ｄの各ブロックの勝者は、三川氏、小山氏、山口氏、熊岡氏の４名。準決勝は三川氏vs山口氏、熊岡氏vs小山氏という組み合わせで行われた。それぞれ三川氏と小山氏が勝ち上がり、決勝で雌雄を決することに。大会仕様の三川レイ対ガードの固い小山平八。互いに攻めあぐね、戦いは持久戦に……。息をのむ攻防のなか、一瞬の隙をついた小山平八がしゃがみ攻撃を見事にヒットさせ、栄光を勝ち取った。

ちなみに、きたる３月３日(日)、同プラボ赤坂店にてく「鉄拳２」3 on 3バトル〉が開催される。腕に自信のある人は赤坂に集まれ!!

「The プレイステーション」などで有名な「鉄拳2ナムコ公認プレイヤー」サンポール平田氏も出場。運命やいかに？

CYBER GALLERY

な～んか、白いね。冬のサイバーギャラリー(もう春?)。そろそろ「ソウルエッジ」ネタなんか見てみたいなぁ。

京都府／pnウルバルソ

これだけでも、ちゃんとキャラが分かるのはサスガ。

一八の隠れた趣味発覚!! 死闘につぐ死闘が彼の心を蝕んでしまったのか?

宮城県／pnアムルぴん

大学入試が終わったら、またディープなネタとともに帰ってきてね。

マーベルランド／pnハインド大将

いけいけ 中村製作所 自動車部!!

RIDGE RACER PROJECT Rave Racer

僕はリッジシリーズに超ハマリキッテル15歳の無免の走り屋です。あのスピード感、リアルさ、迫力、なんともいえません。それはさておき、RIDGE RACER PROJECTのみなさんに質問があります。「レイブ～」に出てくるあの女の人に名前はあるのですか? あるのならぜひ知りたい。ないならぜひ決めてほしいです。(広島県／pn HASHIRIYA)

ホネ夫■以前、「レイブ～」開発者の方々に同様の質問をしたところ、「彼女の名前はないんですよ」とのお答えをいただきました。この際、ファンクラブでも作りましょうか?

「ポールポジション」から車ゲーに目覚め、「ウイニングラン」からのポリゴン車ゲーはどんなものも１回はヤル俺。そんなワケで(←どんな?)ナムコの車UFO人形は「ファイナルラップシリーズ」から必ずゲットしてます。そこでリクエスト「あの13番のゴキブリカーを出してくれ!!」(北海道／渡辺 浩)

ホネ夫■あのコーナリング性能を体験してしまうと、他のじゃ満足できない体になってしまうよね。もう「13TH CAR」のエッチ♥

送る者ども!

全国の送る者どもよ！ イラスト、お手紙をしたため、サイバジャのもとに集えよ！

〈あて先〉〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2Fソフトバンク(株) アーケードゲームマガジン編集部「ナムコ サイバージャーナル」係

©1996 NAMCO LTD. 《プレゼント当選者発表》神奈川県・成田祐一さん／神奈川県・pn 湘南ドラグーンさん

KONAMI ファン倶楽部 だっ!

VOL.6

SFC版ときメモも好評発売中だよ!

ついに始まった"ときメモカウントダウン"のコーナーや、大好評の4コマ漫画に加えて、投稿ハガキも絶好調。そして来月に迫った"もっと！ときめきメモリアル全国イベントキャラバン'96春"のイベントなど、今月もコナミが熱い！

神奈川県・佐々木無宇

とっても上手なメローラ姫のイラスト、どうもありがとうございます。次回も期待しています。

神奈川県・飛田英明

今やコナミのキャラクターは有名人ばかり。次にデビューするのは一体誰かな？

東京都・ぢゃい子

元気いっぱいの朝日奈さん。ときメモは今やコナミの看板ソフト。SFC版も出たよ。

埼玉県・彩和昭

インターネットでは、ときメモ2のアイデアも募集中らしいよ。ときメモ人気、うなぎ登り!?

今月は間近に迫ったときメモ全国イベントキャラバンのお知らせから。3月24日の京都に続き、3月25日には東京・豊島公会堂、3月27日には札幌・パトス、3月31日に大阪・つかしんチャーチスクェア、4月1日に名古屋・港湾会館、4月5日は福岡・ベストホール、そして最後が4月6日の東京の杉並公会堂だ。一番近いところを探してみんなで参加しよう。

ときメモ COUNT DOWN！

今月からいよいよレースが始まり、早速ハガキが大量投下されているぞ。今月の1位は藤崎詩織。やはりヒロインは強い。しかし、2位以下はダンゴ状態。今ならまだチャンスもあるぞ。求むハガキ。

順位	キャラクター	票数
1	藤崎詩織	21票
2	虹野沙希	9票
2	朝日奈夕子	9票
2	古式ゆかり	9票
5	清川　望	7票
6	鏡　魅羅	6票
7	片桐彩子	4票
7	如月未緒	4票
7	館林見晴	4票
10	紐緒結奈	3票
10	早乙女優美	3票
12	美樹原　愛	2票
13	伊集院レイ	1票

気合いの一票！

神奈川県・中山美穂子

今回紹介するのは、10位をキープした紐緒さんのイラスト。彼女には3票しか入っていないけれど、先は長い！1位のキャラに投票した人の中から、抽選で1名に素敵な商品をプレゼントします。

ときメモイラストコーナー

イラストコーナーを作った途端に、大量のハガキが舞い込んできました。担当者としてはうれしいのですが、ハガキの整理が大変でパニック中。次回もよろしくね。

東京都・相澤覚

埼玉県・緑色のそいつ！

東京都・まるだま

応募先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2階
ソフトバンク(株) アーケードゲームマガジン編集部
「コナミファン倶楽部」のそれぞれのコーナーまで

※もちろん前号までと同じくツインビーイラストコーナーなどもあるよ。

櫛田理子の ARCADE TIME MACHINE

Episode.6

ハンバーガー

雪焼けの汚い顔で、社交ダンスやってます。

光速を超えて過去をさかのぼり、一瞬にしてあなたを当時の熱狂の渦のまっただなかへとお連れする、アーケードタイムマシン。

突然思い立って部屋の大掃除なんぞをはじめると、想い出の品々が次々と発掘されて、それらを眺めて懐かしがっているうち、気が付くと日が暮れてる……なんてこと、ありますね。で、最近私の押し入れから発見されたのが小６のときの個人文集。その中に、自分の近い将来について書いた作文を発見。当時、私は反抗期で問題児。自分としては、アイデンティティの確立に躍起になってただけなんだけど……。そんな当時の私が描いた、近い将来の自分の姿とは？ 恥をしのんで紹介すると、家出して独立、ハンバーガー屋かアイスクリーム屋のバイトで生計を立てる、というもの。ファストフード店のバイトというのは当時の私にとって、若くして独立した人、という憧れの象徴だったから。ファストフードという食べ物や店への憧れとも相まって、とにもかくにもカッコよく映ったもんです。てなところで、今月のフライトの準備は完了。「ハンバーガー」の時代へ、BEYOND THE TIME！

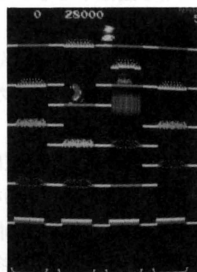
私が回想するに、このころ私が抱いたファストフード店への憧れって、オトナ世界への背伸びといった年齢的なものはもちろん、まだまだ時代によるものもあったと思う。いまやハンバーガーで食事をすませると「ちゃんとした食事取りなさいよ」なんて言われるもんだけど、当時は「今日はピアノの日だからマクドナルドでアップルパイがいいわねー」なんて母子ともどもワクワクする、そんな状況だったんだから。店は普及していたものの、まだまだ珍しい食文化という意識があったのね。

だから、このゲームが人気を集めた理由は歴然。だってハンバーガーはもちろん、フレンチフライポテトやソフトクリームなど、憧れのファストフードたちが画面に勢ぞろいしているんだもん。きっと作者の方々も、楽しみながらデザインしたんじゃないかな。

ゲーム内容も痛いところをついていた。このゲーム、バンズの間にハンバーグ、トマト、レタス、チーズなどの具を挟み込み、さらにその間に敵であるピクルスやウインナー、タマゴを挟んでいく、というもの。完成したハンバーガーは背高ノッポで、なんともボリューミーなのだ。ウインナーなど挟んだ敵の姿は見えないんだけど、挟み込んだって事実はあるワケで、どんどんいいモノに見えてくる。ズバリ、ビッグマックのような、高めのハンバーガーに見えてくる、ってわけ。ビッグマックと言えば、当時はなかなか食べられないものだったんだから。その後、ダブルバーガーやクォーターチーズバーガーなんてのも出てきたけど、やっぱり気軽に頼めるもんじゃなかったし。それは、時代によるモノか年齢によるモノかは分からないけど、共感してもらえる方も多んじゃないかな。というようなわけで、ハンバーガーを好きなだけ作れるこのゲーム、私は遊びあきることはなかったのだ。

さて、コレの続編的な作品のことはご存知だろうか。「アイスクリームファクトリー」というゲームで、「ハンバーガー」の主人公であるコックのピーターペッパーが、今度はアイスクリームのスクープ（コーンの上にのっかってる球状にすくわれたアイスのことね♡）を転がして敵をやっつける、というもの。私はこの２作品で満足してしまったのか、アイス屋でもハンバーガー屋でも結局、１度もバイトすることはなかったのでした。

1982年

- 日航機が羽田沖に墜落、乗客24人が死亡。「逆噴射」が流行語になる。
- フォークランド紛争が勃発。イギリス軍の勝利に終わる。
- 落合博満（当時ロッテに在籍）が三冠王達成。
- 500円硬貨が発行される。
- テレホンカードが使用開始。
- 細川たかし「北酒場」、あみん「待つわ」、映画「E.T.」がヒット。
- アイレム「ムーンパトロール」、ナムコ「ポールポジション」発売。

■データイースト■1982年■アクションゲーム

横視点のフィールド上にある具を踏みつけて落下させ、巨大なハンバーガーを作る。ピクルスやウインナーなどの敵をまきこむところがコツ。

バリューセットで地球は回る

私がハマったこのゲーム

レースゲームが大好きな私が、最初にハマったといえるのがセガの「アウトラン」です。まだ高校生の頃でしたが、毎日ゲームセンターに通って、こればかりやってました。クリアするまでずいぶんお金をかけたので（笑）、思い入れもハンパじゃないんです。ポリゴンが主流となった今ではリアルとはいえないかもしれないけれど、「レース」というよりも「ドライブ」といった雰囲気の爽快なノリが、とっても気に入ってました。

（神奈川県・湘南ドラグーン）

理子より：どのBGMを選んでました？ 私は断然、SPLASH WAVEだったな～。運転免許を取得してから、ゲーマーの知人と東名高速で大阪まで走ったとき、コレをかけてたんだけど、見渡すとまわりはトラックだらけ。追い越しても追い越しても続くトラックの列に「まさにアウトラン状態」な～んて笑っていたのを思い出してしまいました。

福岡県／川崎禎晃

今思いついたんだけど、ハレーズコメットの続編出ないかな。

みんなのお手紙を待ってます！

このページでは懐かしいゲームに対するお便りを募集しています。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル２Ｆ ソフトバンク（株）
アーケードゲームマガジン編集部
「櫛田理子のARCADE TIME MACHINE」係

NEXT TITLE “魔界村”

Ⓒ1982 DATA EAST CORP. 協力／DATA EAST

ホネ夫と番長の読者の広場・改

読者の広場も改がついてモビルスーツみたいだ!!

ホネ番 悩める人に 頼れぬお告ゲゲゲ

ホネ夫●どーも、ホネ夫っす。タイトル募集したところ、いろいろ案がきました。みなさんどうもありがとう。
番長●ま、俺様の一声がきいたってとこだな。やはり人望厚くてこそ番長!!
ホネ夫●なに言ってんスか!! 番長に虐げられるボクの悲痛な叫びに同情してくれたんスよ!!
番長●…そういういい方する? 後でどうなっても……。
ホネ夫●(ビクッ)!! 結果はですね!! 「ここまで定着しちゃってるし、このままでいくっていうのはどう?」という案も多数出てるので、ゴリ押しな感じでいくことに…、怒らないで〜!!
番長●ま、いんじゃねえの? 早くハガキの方へ移ろうぜ。
ホネ夫●はッ、分かりました。
○番長はよく「呼び捨てにするな!!」と怒りますが、〝番長〟という言葉自体に尊敬の意味が含まれているのでは? (例:社長、隊長など)。(広島県/里内雄広)
番長●何をいう!! 俺様のような崇高かつ高貴なお方には、〝様〟をつけたぐらいじゃ尊敬の念が足りんのだ!! 理解しろ!!
ホネ夫●なに動揺してるんです?
番長●(ぎくり)何だその目は!! お前がこういうハガキを読むからいかんのだ!! 骨盤割りィ!! パキャス!! (1回はやらないとね…)
ホネ夫●あッ!! ホ、ホネしかないのに、そのホネを割るなんて…。
番長●あ〜次、次!! ハガキ貸せ!! 俺様が読んでやる!!
○目つきの悪いコアラが家に住み着いてしまい、ボクの大切なものを奪っていくんです。この間も愛しの美樹原さんから(以下略)。
(岩手県/首領バカちょ)
ホネ夫●じゃ、ボク退社時間だから。
番長●あ、コラ、俺様をおいて帰るな!! オチをつけろ!! オチ〜!!
ホネ夫●それでは、ライターS戸さんにふっておきま……ね、寝てる!!
番長●俺様も寝かせろ〜!!

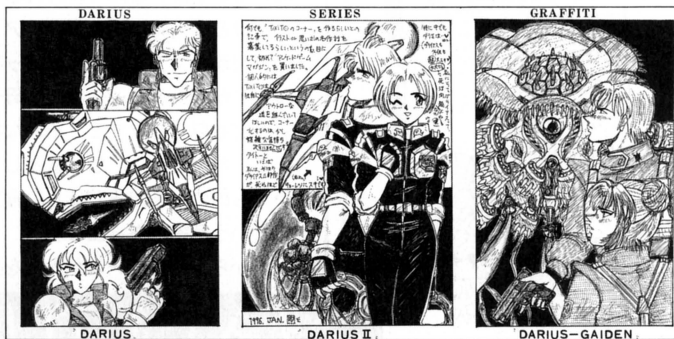
TAITO BURNING SPOT

お待たせ!! 遂にコーナー開設だ。新作「究極タイガーII」は、もうプレイしたか? 前作よりブランクがあいているが、マニアも満足? なムズさは健在だ。サターンに〝ダラII〟の移植も決定したし、うれしい知らせが続々で、ますますバーニング!! そんなわけで、ハガキの紹介にいこう。
●「アルカノイド、大好きだったんです……。」大阪府/斜道伶二
誰もがハマったブロック崩し。あの頃、名前も知らずにやってた人もいたのでは。

自機も1P側と2P側で、性能が違うものも。うはうは。

東京都/赤城久留美
前回投稿してくれて、ありがとな。キミの一声はなかなか大きかったりする。

京都府/佐々岡ゆりの

大作3枚綴りをありがとう!! 何といっても〝ダライアス〟シリーズはタイトー不朽の名作だよな。

ハガキ待つ!

というわけで、気合いの入ったハガキをどしどし待ってるぞ。採用者全員に〝ダラ外〟クリアファイルをプレゼントしてしまおう。調子ブっこいてどんどん盛り上がろうぜ!! あて先はP.139。

ゲエム吟遊詩人

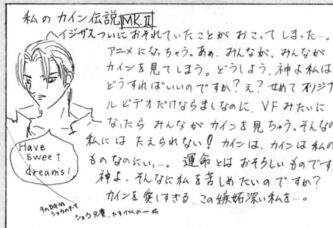
三島一八の子守歌

（♬ギザギザハートの子守歌の節で）

ちっちゃなころから父嫌い
2才で親父に風神拳
親父と会うたび乱闘で
結局オレが勝ったのさ
あ、あ〜鉄拳2ではオレ様が
最強無敵のラストボス
今日もうなるぜ雷神拳
最期のトドメに魔神拳

三重県／里内雄広

佐賀県／カインのお嫁さん

私の カイン伝説 MK.II
ヘイジザスついにおそれていたことがおこってしまった…。アニメになっちゃう。あぁ、みんなが、みんながカインを見てしまう。どうしよう、神よ私はどうすればいいのですか？え？せめてオリジナルビデオだけならましなのに。VFみたいになったらみんながカインを見ちゃう。そんなの私にはたえられない！カインは、カインは私のものなのにぃ…。運命とはおそろしいものです。神よ、そんなに私を苦しめたいのですか？カインを愛しすぎる、この嫉妬深い私を…。

里内君の三島一八の子守歌は、「鉄拳2」を実に簡潔に表現しているな。とてもよろしい。まる。続編は更にいい歌を練ってくるように。……それにしても。カインのお嫁さん大爆走!! 果たして彼女に息切れはあるのか!? どうでもいいけどこれ、詩になってねー気がするのは気のせいか??

ニセモノで へなちょこプーな
弱いカレ(でも愛してる♥)

東京都／そんな彼が好き

そうか、そんな彼が好きか。
憎めない火引君が好きか。

ハメられて 対戦者に 叫んだら
カツアゲされた 我が無力さよ

大阪府／ハゼ

な、なんとゆうかなしみただようたでしょう。合唱。

ゆれてる君
～Swinging for you～

○最近クタクタスヌーピー（2,500円）がないと、生きていけません。だって、ただ一つの私の心のよりどころ…。（東京都／マーガリン）
――クタクタ、か……。
○「愛と青春のプリクラ」はいずこへ。あっても読まないけど、ないとさみしいかも。ミニスカ～ミニスカ～（京都府／Tよし）
――読んでたのか。
○リアル指向な「バーチャファイター」やけど、アメリカにゃジャッキーみたいなんおらんかった。（福岡県／Y宜）
――それを求めてアメリカへ飛んだのか？
○あの一ちょっとはずかしいお願いなんですがー、ゲーマーくん、ゲーマーちゃんや、ぼう有名ゲーマーさんとかー写真入りでぇ紹介するコーナーなんてだめですかぁ。（神奈川県／M和）
――ゲーマーになに求めてんだ。
○会社で読んでいると、周りが冷たくなります。ナゼ？（大阪府／Y司）
――姿勢正しく読んでないからかな。30センチ離してね。
それではまた次号も、みんなでゆれようね〜。ゆらゆら〜

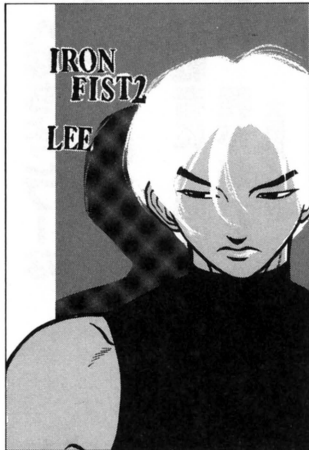
ゾンビとアフタヌーンティー
大量のハガキに、ゾンビも死ぬほど感激す!! の巻

今日も元気に体を腐らせてる全国のゾンビのみんな、調子はどうかなー？ AGMのゾンビは入稿ラッシュで徹夜が続いて、本格的にヤバい状態だヨ。それでは今月も怖い話、LET'S ゾンビ!!

●あれは私がまだ警備員のバイトをしていたときのことです。冷凍倉庫の夜間警備が仕事だったんですが、その倉庫、昔子どもが中に閉じこめられて亡くなってるんです。雨の夜になると、扉を中からたたく音が聞こえてきて……とってもコワかったっすよ。（神奈川県／いまは平気）
★おおっ、いきなり正統派の怖い話／ これ、ホントか……？ でもバイトって、怖い話の宝庫だよな。かつてゾンビも某ホテルでバイトしてて、友人とかなり恐ろしい体験をしたことが……。まぁ、その話はそのうちってことで。じゃ、次のハガキ。
●ぼくの家、不気味な人が多いです。今度、取材に来って下さい。（大阪府／藤本みつる）
★あ、そうですか。って……何じゃこりゃあ／ 来って下さいというワケわからんいい回しといい……。藤本家はアダムスファミリー日本版なのか!? どういう風に不気味なのか説明求む。以上。でもホントに不気味なんだったらヤだなぁ……。このハガキ、あて名の書き方とかもスゴイんだ（お見せできないけど…）。

魔界の伝言板

ここで全国2500万人のゾンビたちにお知らせ。「ゾンビとアフタヌーンティー」では、引き続きミステリースポットの情報を募集中だ。この夏には本誌特別取材班がキミの町に…（？）。その時はお茶しよう！（経費で……）。

アゲマ画廊
ILLUST GALLERY in AGM

茨城県／重

イラストの見せ方がウマイ!!　PSでももうすぐ発売されるし、楽しみだよね。（ホネ夫）

神奈川県／佐々木美穂

前回のハニーとセットで載っけたいくらいだな。構成がすごくイイ。次は誰かな？（番長）

北海道／七海慎吾

"闘神伝"って、女性キャラがホントにイイよな!!　今回の俺様のお気に入りだ。（番長）

兵庫県／葉月幻夢

点描、点描、点描!!　点描は、しっぽをつけず均等にうつべし。（点描番長）

広島県／ふうじろう

テイルスの方が人気あるのかな？　ソニックも好きだけど。（ホネ夫）

兵庫県／礼

こういうのを見ると、特集やって良かったとしみじみ思えますよね、編集長！（ホネ夫）

石川県／橘比牙

うむ。ゲームがウマくなりたければAGMを熟読するのだ、ぐっはっは。（番長）

福井県／雪羅雫

その若さでここまで描けるなんて、スゴイと思うよ。クラスの人気者では？（ホネ夫）

神奈川県／叶流

それぞれのゲームに、各々の思い入れってのがあるんだろうな。かくいう俺様も…。（番長）

岩手県／ウド松本

この古典的な驚きの表現がステキ……。ハガキまんが、どんどん募集中でーす。（ホネ夫）

あげまがのまん画でGO!

埼玉県／大戸島さんご

縦長サイズで、渾身の作??　この調子でまん画コーナーも充実させるのだぁ。（ホネ夫）

番長の 拳骨足蹴画集選!! ああ、どうしたら

北海道／BURN!!

こりゃまたなんだかすげーな。呪いかかってそう……。美形の方がいーよ!!

佐賀県／カインのお嫁さん

何だか分かんないぞ。フッ、分かってねぇな、俺とホネ夫はな、ラブラブバーニングなんだよ。

東京都／狆鉤驢鴆

ま、やらしー♥キミの絵はいつもちびキャラがいい味出してるよな。

第五回 ハアハア、ハアハアハア……

AGM 裁きの間

数々のときめキストが王の元にハガキをよせてくる（もちろん他のハガキもだが）。はたして、ときめきを愛してやまない王の真意やいかに……？

岩手県／道又隼人

むう。この構成センス、ただ者ではないないないないない……。美樹原はこの2カ月間世の後ろに飾られておった（某社のカレンダー）。む〜早く夏がこぬかのう。

●ショーケースのウインドウごしに「ときめき」のソフトを見つめるオレ。カウンターからの怪光線“店員の冷ややかな視線ビーム”が冷たすぎて、体感温度が一気に氷点下な今日この頃の気温。オルゴールが聴きてえ。（大阪府／匿名キー坊）

王：せは限定版を買ってフタを開けた直後、何事もなかったようにフタを閉めてしまったのだのだ。

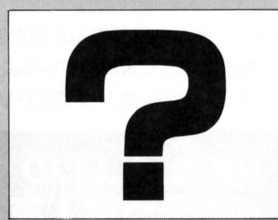
●大王様は片桐さんのプールおさぼりイベントを見たことがありますか？

（岩手県／首領バカちょ）

王：貴様！ 大王様はTheプレステ編集長のことぢゃ。死刑！ ちなみに世の持っているものは限定版。貴様のいうイベントは発生するとバグるらしいのぢゃ。

●外井さ〜ん！ 好きぢゃ〜!! 俺様の肉体をもっと見てくれ〜!! もっと愛してくれ〜!!（神奈川県／いやん）

王：…………。ものども、裁くのぢゃ!!

ネタがなくなったわけではない。いよいよ本領発揮てな感じで、“王の施し詰め合わせセット”をあげちゃうのだ〜ん。

Oh! Game Music

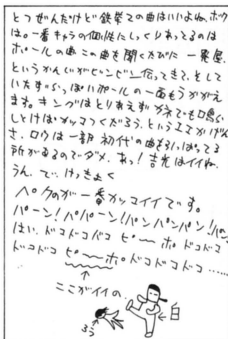
たくさんのご意見ありがとう。みんなのGMに対する熱い気持ちが伝わりました。今回は、皆さんのオススメGMを紹介していこうと思います。

福岡県／真・ダモーホずんや

「パルスター」私も好きです。神秘的でアキがこないよね。やわらかな音色が心地いい。

とつぜんだけど鉄拳2の曲はいいよね。ボクは。一番キャラの個性にしっくりあってるのはポールの曲。この曲を聞くたびに一発屋というかんじがビンビン伝ってきて、そしていたずらっぽいポールの一面もうかがえます。キングはとりあえずネコでも鳴らしとけばカッコつくだろう。というエコがげんさ。ロウは一部初代の曲をひっぱってる所があるのでダメ。あっ！吉光はイイね。うん。で、けっきょく
ヘイクのが一番カッコイイです。
パーン！パパーン!!パンパンパン!!パン!
はい。ドコドコバコ ピ〜〜ホ ドコドコドコドコ ピ〜〜ホ ドコドコドコドコ……
ここがイイの。
白
ろう

京都府／ウルバルソ

こちらは「鉄拳2」。自分なりにいいところも悪いところも評価してるのは◎。参考にしてね。

全体的には“ダラ外”の支持が高いかな。「ZUNTATA」ファンが多いね。

●「ZUNTATA」が何と言ってもオススメ。幅広い音色や、音楽にストーリーがあったり、何より「ハートフル」なので、飽きがきません。興味を持ってるなら、オススメは「ZUNTATA LIVE」。初期の名曲がまとめて聴けるのでお得。（東京都／赤城久留美）

★残念ながらこのCDは絶版になっていて、手に入ったらラッキーなくらい。でも、他のCDもクオリティ高いものばかりなので、聴いてみてもまず損はないよね。

続いて、おハガキ待ってます！

次回はキングレコード特製「GMカレンダー」を2名にプレゼント。ファルコム＆コナミのCDに使われたイラストが、カレンダーに。これはまず手に入らないかも？ 引き続きGMメール募集！ 待ってま〜す。

今回のオススメGM

パルスター

サイトロン／1,500円／PCCB-00192

'95年秋、エイコムから発売されたSHT。

ダモーホ氏オススメ

ZUNTATA LIVE

サイトロン／2,500円／PCCB-00045

今から6年前のCD。名曲がてんこ盛り。

赤城さんオススメ

鉄拳2

ビクターエンタテインメント／1,500円／VICL-15050

ナムコサウンドエクスプレスVol.26。

ウルバルソ氏オススメ

LOVE LETTER FROM ARCADE

●アゲマ画廊
常連さんから初心者（？）さんまで、イラストをど〜んと待つ!! ハガキの向きが横だとなおうれしい!!

●あげまがのまん画でGO！
そのまんまのタイトルでアゲマ画廊から独立。まんがを送ってね!!

●AGM裁きの間
謎が謎を呼び、なんか妙に人気があるこのコーナー。王様が最近裁くのに疲れちゃってもう、下僕はなんだか大慌て。ぎゃふん。

●ゲエム吟遊詩人
最近投稿の増えてきたコーナー。次回もたくさん詠むのだぁ。

●ゾンビとアフタヌーンティー
イッちゃってるハガキが多くて、仕分けする方も怖いんだから。

●Oh！ Game Music
自分の思い出のGMや好きな曲を、分かりやすく説明してね。プレゼント当選者発表は誌面のスペースの都合につき、発送をもって代えさせていただいてます。ごめんね。

●悩める人に頼れぬお告ゲー
愛を深め合い、とろけるような甘い生活を送っている（入稿だよ……）2人に、キミの悩みを相談してごらん。

●ゆれてる君
ゆれてる感覚を、そろそろ読者も理解してきたようだな。よろしい。

●TAITO BURNING SPOT
タイトーまにあよ、ここに集え!! イラスト、あのゲームの思い出……ってヤツなどを、どんどん募集だ!!
★抽選で特製テレカプレゼント。

あて先案内イラストもボ集

♥ あて先はこちら ♥

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク（株） アーケードゲームマガジン読者の広場「各コーナー」係まで

3月号のゴメンナサイ

・諸般の事情で、前号で予告した特集は次号以降の掲載になります。
・P78〜「リアルバウト餓狼伝説」一部写真が入れ替わっていました。

5号の王の施しを受ける者は、神奈川県のいやんぢゃ。しかと楽しめい。3月号のテレカ当選者……北海道・大島充、埼玉県・杉山芙美子、東京都・九鬼さくら、愛知県・中野磨子、福岡県・安見良太（敬称略）

Volume. 6

Arcade Game Data 1996.2.29

Hey！ みんな風邪なんか引かずに元気にENJOYしてるかい？ こたつに入ってゲームもいいけど、たまには外でスポーツしろよ！ 今月はインカムランキングでセガ「バーチャロン」がジャンプアーップ、人気ランキングではFVがトップをゲットだっ！ 季節は冬でもチャートは熱いぜ、Wow！

m.c.A.G.のイキそうな１本

13位 ダートダッシュ

ナムコ RAC

マシンは転がる、ボンネットは取れるというハチャメチャドライブ！ リアルな操作感もたまらない。都市もジャングルも雪道もぶっ飛ばせ！

READER'S VOICE 読者から一言

1位 バーチャファイター2.1

セガ FIG

これにハマってから、もうずいぶんたちます。コイツ（リオン）のおかげで…。あの妙な構えと、ティーンエイジャーらしくない不敵な笑み。もしかして「世界征服」を狙っているのってリオンなんじゃないでしょうか（意外と人気もありますし）。がんばれカマキリ坊ちゃん！

茨城県・pn重

m・c・A・Gより：オレがもっとも対戦で苦手なキャラ、それがこのリオンなのだ。攻め込んでも避けられるし、攻撃は読めないし。なかなかヤル男だな。

今月のインカムランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	209
2	2	鉄拳2 VER.B	ナムコ	FIG	181
3	4	リアルバウト餓狼伝説	SNK	FIG	132
4	3	ファイティングバイパーズ	セガ	FIG	129
5	6	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	93
6	12	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	80
7	8	バーチャコップ2	セガ	SHT	77
8	5	パズルボブル2	タイトー	PUZ	73
9	8	アルペンレーサー	ナムコ	SPT	71
10	NEW	19XX	カプコン	SHT	64
11	18	レイブレーサー	ナムコ	RAC	60
12	21	バーチャストライカー	セガ	SPT	58
13	NEW	ダートダッシュ	ナムコ	RAC	54
14	7	マンクスTT	セガ	RAC	47
15	10	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	45
16	20	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	RAC	42
17	NEW	対戦麻雀ファイナルロマンスR	ビデオシステム	MHJ	38
18	17	2度あることはサンドア～ル	セガ	PUZ	37
19	NEW	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PUZ	36
20	NEW	エースドライバー	ナムコ	RAC	35

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED.／ランキングデータ協力店：㈱ナムコ直営店［プレイシティキャロット新宿店、プレイシティキャロット巣鴨店］／㈱金子製作所直営店［フロント・ロウ］／㈱ビスコ直営店［千川パート2］／㈱セガ・エンタープライゼス直営店［六本木GIGO、池袋GIGO、心斎橋GIGO］／㈱シグマ直営店［ゲームファンタジア 渋谷、ゲームファンタジア サンシャイン、ゲームファンタジア ミラノ］／南大塚 TIME MACHINE／（株）アテナ直営店［ゲームスポット アテナ町田店］／八王子TVランド

アゲマガ読者に聞きました。

ウケたキャラランキング

第1位　コンゴボンゴのゴリラ
第2位　オートママンクスバイク
第3位　ぷよ(緑)
第4位　ニャームコ
第5位　ピストル大名

今回は特別編として、今まで読者のみんなから寄せられた「好きなゲームキャラ」の中から、編集部でウケたものをランキングにしてみたぞ。これからもみんなの好きなキャラをどんどん教えてくれ！　イラストも大歓迎だ！

ホットなハガキを待ってるぜ！

今月の集計結果はこのようになった。でも、読者の中には「俺の好きなゲームが何でこんな順位なの？」と思う人もいるだろう。そんな人のために、インカムランキングの集計方法を教えよう。

まず、P.140下にある各協力店舗から、毎月、1位から20位までの稼働率(稼働回数)に基づいたランキングデータを送ってもらう。それをもとに、1位は20点、2位は19点……という具合に点数をつけ、それを合計してランキングを算出している。分かったかな？

今、このコーナーでは、ランキングに協力してくれるお店、ゲームレビュー(アーケードから移植された家庭用ゲームも含む)、イラストやお気に入りAMスポットの紹介などを大募集中だ。誌面で採用された方には、m.c.A.G.が責任を持ってプレゼントを発送するぞ。ヨロシク！

あて先　〒103 東京都中央区 日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク(株) アーケードゲームマガジン「CD A.G.」係

読者の人気ゲームランキング

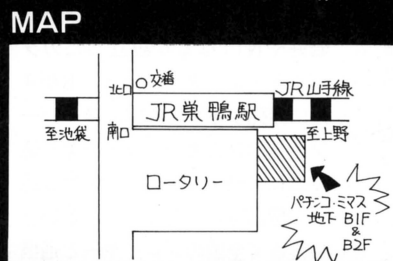
順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	2	ファイティングバイパーズ	セガ	FIG	966
2	1	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	879
3	NEW	リアルバウト餓狼伝説	SNK	FIG	711
4	4	鉄拳2 VER.B	ナムコ	FIG	691
5	NEW	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	647
6	5	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	609
7	15	闘神伝2	カプコン	FIG	547
8	3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	FIG	525
9	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	FIG	519
10	7	バーチャコップ2	セガ	SHT	488
11	9	ヴァンパイアハンター	カプコン	FIG	463
12	NEW	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PUZ	450
13	NEW	19XX	カプコン	SHT	437
14	8	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	422
15	11	レイブレーサー	ナムコ	RAC	387
16	NEW	マンクスTT	セガ	RAC	370
17	16	パズルボブル2	タイトー	PUZ	304
18	17	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	RAC	294
19	NEW	ダートダッシュ	ナムコ	RAC	265
20	NEW	沙羅曼陀2	コナミ	SHT	212

取材協力：(株)ナムコ直営店[プレイシティキャロット巣鴨店]／上記のランキング中の略称は、FIG＝格闘、ACT＝アクション、MHJ＝麻雀、PUZ＝パズル、TBL＝麻雀以外のテーブルゲーム、SPT＝スポーツゲーム、SHT＝シューティング、RAC＝レース、ETC＝その他、を表しています。

インカムランキング協力店紹介

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1,B2
TEL 03-3943-6735

JR巣鴨駅南口のロータリーに面しているパチンコ「ミマス」の地下がお店になっている。3月中旬に新装オープンしてB2までフロアが広がる。ナムコの直営店だが、他社のロケテも積極的に行われている。イベントも盛んに開かれるぞ。

地下のお店だが、中はわりと広い。人気のゲームはもちろん最新作のロケテもチェック！

デラックス筐体やプライズものもしっかり置いてあるぞ。

MAP

AGM NEWS & INFORMATION CLIP

HEAD LINE

バレンタインデー、テーマパークは ハートマーク♡の嵐、嵐

いまやカップルのデートコースとしてすっかりおなじみのアミューズメントスポット。とくに、バレンタインデー／ホワイトデーと続くこの時期、テーマパークはもうハートマーク満開状態♡で、各種のイベントも目白押しなのだ。

セガでは、２月から３月14日までを「ペリオド ダムール〜la periode d'amour〜（恋愛期間）」と名付け、横浜ジョイポリスや大阪ＡＴＣガルボなどでカップル向けの様々なイベントを実施中だ。

またナムコでは、バレンタインスペシャルイベントとして、２月10日から14日まで、ナムコ・ワンダーエッグ／たまご帝国のゲート前で「本気の証」と「誓いの言葉」を示してくれたカップルは入園無料、というサービスを行ったのだ。「カップルばっかりいい思いできて、うらやましいゼ！」なんて言ってるそこのキミも、遊びに行けばすてきな出会いがあるかも……。

セガ 横浜ジョイポリス

セガのイベントではもうすっかりおなじみになったまろん、めろん、びとら（右から）の３人組。まさに恋の天使、って感じで大忙しだったぞ。

彼女たちのくれるチョコ、担当もひとつ欲しかった……（涙）

横浜ジョイポリスでは、バレンタインの期間中、まろん、めろん、びとらの３人が男性来場者先着200人にチョコをプレゼントしていたのだ。ファンならもう大感激だよね!!

チョコは会場と同時に先着限定で配ったから、早起きは3文のトク、ってことわざは正しかったのだ。

ナムコ ワンダーエッグ

ワンダーエッグのゲート前で、本気でつきあってる証拠を見せれば入園無料に。抱きつきありキスありで、なんかすごい状態に。

園内では、仮装パフォーマンスなんかも行われていたのだ。

本気の証は手作りのランチ

本気の証に何を見せるか？ みんなチョコ以外にいろんなものを登場させていたのだ。

♥ラブラブな人たち♥

お仕事の合間に、ちょこっとアトラクションを楽しんでしまう、まろんとめろんの図。

ついに自宅で通信対戦が実現！ X-BAND間もなくスタート

友達や見知らぬ人と闘うことのできる通信対戦。ゲーセンなどではすっかりおなじみだけど、ついに自宅での対戦プレイを可能にする製品が発売される。ゲーマーの夢をかなえるその商品とは、日商岩井やNTTなどが設立したカタパルト・エンタテインメントが４月に発売するX-BAND。スーパーファミコンのカートリッジ差し込み口にX-BANDモデムを差し込み、電話線とつなぐだけ、という手軽さで全国のプレイヤーと通信対戦を楽しむことが出来るようになるぞ。気になる使用料は近くのローソンやおもちゃ屋さんで買えるプリペイドカードで。当初の対応ソフトは「スーパーストリートファイターⅡ」など、３種類の予定だ。

対戦相手は全国で待ってるぞ！

実際に通信対戦を体験してみても、対戦相手の動きに目立ったタイムラグ（時間のずれ）は感じられない。格闘ゲームなど、操作タイミングが重要なゲームもバッチリＯＫだ。

これがX-BANDモデムだ。ゲームの可能性をグーンと広げるぞ。

メインメニュー画面。相手とメッセージの交換も可能だ。

質問が相次いだ記者会見。それだけ期待が高いのだ。

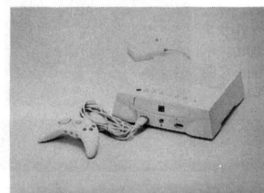
新作「キララ☆スター」をクリアして特製色紙をゲットしよう!!

美少女麻雀ゲームの人気タイトル「アイドル雀士スーチーパイ」シリーズのジャレコが、新たに登場させる「流星雀士キララ☆スター」。このキララ☆スター、人気声優を多数起用して話題となっているけれど、なんとキャラデザイナーの直筆イラスト入りサイン色紙6点がプレゼントされるぞ。真のエンディングに到達すると表示されるアンケートに回答した人の中から、抽選で6人にプレゼントされる。また、先着200名にはポスターが！ さっそくアーケードへ走るべし。

かわいいキャラが総出演で、またまた大人気を呼ぶことになりそうだ。

これが超レアアイテムになりそうな特製色紙だ。6枚とも全部揃えたくなっちゃうよね。

自宅のテレビでマルチメディア！「ピピン@アットマーク」発売

爆発的に流行中のインターネットなどのマルチメディア家庭用端末として、バンダイ・デジタル・エンタテインメントがアップルコンピュータと共同で開発した「ピピン@アットマーク」が3月22日、いよいよ発売されるぞ。

このピピン@アットマーク、初めからモデムや通信ソフトが装備されているので、複雑な操作は一切必要なしで、誰にでも簡単にマルチメディアに接することを可能にしてくれるのだ。インターネットに興味があるけど、パソコンはちょっと……って人に最適だね。

一見ゲーム機のようでも、パワーはパソコン並みだ。

付属のCD-ROMで、簡単にインターネットに接続可能。

セタ「スーパーリアル麻雀PⅥ」スタジオ収録、実施

今春登場するセタの人気麻雀シリーズ最新作「スーパーリアル麻雀PⅥ」。都内のスタジオで先日、アフレコが行われたぞ。なごやかな雰囲気で収録の行われたスタジオには、声優の豊嶋真千子さん、大塚瑞恵さん、柳沢三千代さんらが姿を見せた。劇場用に負けないクオリティーのアニメを目指す、とのことで、今から要チェックだ。

美少女グラフィックでは定評あるシリーズ最新作だけに、今度はどんな女の子に会えるか期待が集まるよね。

今回登場する声優のみなさん。かわいい人ばかりだよ。

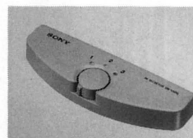
'96コナミときめきティーンズグランプリは誰の手に？

「ときめきメモリアル」を爽やかにイメージアップしてくれる女の子をコナミが募集していた'96イメージガール「コナミときめきティーンズ」コンテスト。地方大会の後、3月20日、東京・厚生年金会館でグランプリ決定だ。栄冠は誰の手に？

はたして詩織ちゃんは実体化してくれるのだろうか？

複数のゲーム機を生かすセレクターとコードレスヘッドフォン、ソニーから

3種類までのゲーム機とTVを接続、ロータリースイッチで簡単に切り替えが可能となるAVセレクター（税別2500円）と、手ごろな価格のコードレスヘッドフォンシステム（税別8800円）がソニーから発売中だ。これで夜中でもドップリゲームにはまれるぞ!!

ゲーム機の種類が増えた今、ぜったい欲しくなるアイテムの1つだ。

アルカリ単3電池1本で連続100時間使用可能というのもうれしい。

AGMオススメ新作映画情報

二重人格を扱ったサスペンス「ジキル博士とハイド氏」を大胆にアレンジ、最新のSFX技術を多用して製作された抱腹絶倒コメディを今月は紹介するぞ。

曾叔父さんの遺産を相続し、科学者だった曾叔父さんの研究ノートを受け取った主人公、リチャード（T・デイリー）。そのノートから実は曾叔父さんがジキル博士であったことを知った彼は、その実験を自分の体を使って行ってしまう。すると……リチャードはまったく別の人格を持つ女性、ヘレン・ハイド（S・ヤング）に変身してしまった！ 彼の仕事ばかりか、肉体をも奪い取ろうとするヘレンに対し、恋人と力を合わせ、反撃に出るリチャードだったが……。二重人格どころか、性別までくるくる変わるという状況が、かなりブラックな笑いを生んでいるぞ。

別の人格であるヘレンは、冷酷で淫らな悪女。彼女がいろいろな騒動を巻き起こす。

ジキル博士はミス・ハイド

監督：デビッド・F・プライス／出演：ショーン・ヤング、ティム・デイリー、リセット・アンソニー他　3月下旬銀座シネパトス他にて公開予定

Book&Video

ゲームの殿堂'95 SANCTUARY OF GAME−LIVE IN 武道館−

発売中
ユーメックス
VHS/2,900円

'95年夏、アスキー主催のゲームイベントで行われたライブをビデオで発売。"FⅡ Sound Unit"と"アニマゲドン"の2つのバンドを紹介。

ドラゴンクエストワールドピクロス

発売中
エニックス
980円

パズルゲームの定番ピクロスが、"ドラクエ"と合体したぞ。シリーズ全作のキャラが登場して、パズルファンもゲームのファンも楽しめる。

クリアー・ザ・スーチーパイ

発売中
日本コロムビア
VHS/2,000円

その名の通り、"スーチーパイ・シリーズ"のクリアシーンが全て収録されたビデオ。OVA版のプロモも入っている。ファンは絶対買い!

VIVID/國府田マリ子

3/16発売
キングレコード
VHS/LD 4,900円

その名の通り...

2ndアルバムが発売された後に行われたファーストコンサートの、11/5のツアー・ファイナルを収録。彼女のファースト・ビデオでもある。

大陸英雄伝

発売中
バンダイビジュアル
VHS/16,000円
LD/6,000円

香港映画スター"チョウ・ユンファ"最新作。娯楽性の高い爽快アクション&ラブストーリーは、誰でも気軽に楽しめる。

POWER DoLLS −オムニ戦記 2540−

3/1発売
バップ
VHS/LD 5,800円

大人気の正統派パソコンゲームが、OVAで登場。ゲームと違う角度から"DoLLS"を見ることができる。彼女たちの戦歴の1つをのぞいてみよう。

ストリートファイターZERO[春麗]

発売中/ワニブックス/820円

「ストZERO2」もAOUショーで発表され、ますます好調なカプコンの大人気対戦格闘ゲーム"ストリートファイター"シリーズ。個性的なキャラクター達がデビューして、かなりの時が経つけど、キャラによっては明かされない過去や設定が気になるよね。今回は春麗の過去が、このノベルで明らかにされるのだ。

この本を、読者5名にプレゼント。興味を持った人は、官製ハガキに自分の住所、氏名、年齢を書いて、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ AGM「春麗外伝プレゼント」係まで送ってね。締め切りは3月29日、当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

Music

NAMIX

発売中
エアーズ
2,800円

「サイレントメビウス」のソロ・キャラクターアルバム第2弾。今回は本多知恵子が"閒雲那魅"として歌う。麻宮氏描き下ろしCGもあり。

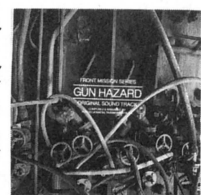
ガンハザード オリジナル・サウンドトラック

発売中
NTT出版
3,300円

2/23に発売されたSFCソフトの、オリジナルサントラ。"FF"の植松氏、"クロノ"の光田氏が、近未来の音楽を見事に表現した、密な作品。

POWER DoLLS−オムニ戦記 2540− OVA MUSIC

3/20発売
NECアベニュー
2,800円

左記で紹介したOVAのサントラ。今回はOVAメインテーマと、PC-FX版のメインテーマの2曲が入っている。高乃麗さんの歌声が聴ける。

もっと! ときめきメモリアル FEB. ~featuring 早乙女好雄~

発売中
キングレコード
2,800円

シリーズ9作目にして、初の男性フィーチャー、早乙女好雄が大活躍。主人公と好雄が入れ替わってしまい……というところから始まる。

SKULL FANG~空牙外伝~ AVENGERS IN GALACTIC STORM

発売中
サイトロン
1,500円

デコ期待の最新ゲームが、早くもCDに。激しいビートに燃え燃えだ!! ゲームミュージックの原点って感じが、ファンにはたまりませんな。

ガーディアンヒーローズ

発売中
ユーメックス
2,800円

今年の1月に発売された、サターンオリジナル格闘RPGが、早速CDになった。オリジナルサントラに加え、ボーカル曲も2曲入っている。

胸がドキドキ/THE HIGH-LOWS

発売中
キティエンタープライズ
1,000円

日本テレビ系列で放映されている人気アニメ「名探偵コナン」のオープニング・テーマ曲を、元ブルーハーツのメンバー2人に、もう2人が加わったバンド「ザ・ハイロウズ」が歌い上げる。カップリング曲は挿入歌「そばにいるから」。オリジナルカラオケ入り。

ハイパーリアクションゲームテーマ 恋の女神つかまえたら/岡本麻弥

発売中
エアーズ
1,000円

サミー工業の麻雀ゲーム「麻雀ハイパーリアクションR」のオープニング、エンディング曲が入ったシングルが発売。熱く歌ってくれているのは、新キャラクター"井上由香"ちゃん役の岡本麻弥。3/8にサターン版ソフトが発売されるので、そっちも注目だね。

Twinbee Vocal Paradise featuring Mariko Kouda/國府田マリ子

発売中/キングレコード/3,000円

"ツインビー"ファン待望のアルバム!! キャラクターソングからテーマソングまで、マリ姉が心を込めて歌ってくれる。新リミックスを含む、全10曲。ブックレットも今までとは違った彼女のイメージが堪能できる。

Consumer Players

アーケードゲーム移植情報

鉄拳2

・プレイステーション　・3月29日発売　・対戦格闘ゲーム
・ナムコ　・5,800円

平八、鬼となりPSに帰省す

ゲタを鳴らしてハゲが来る〜♬　というわけで、アーケードの人気をひっさげ、いよいよ平八がPSに帰ってくる。それでは彼に代わり、PS版を解説しときましょう。「鉄拳2」はアーケードで2タイプが稼働していたのはご存じかと思う。PS版は後にリリースされたバージョンBを踏襲することになる。ただし、あくまで技の判定などの面だけで、最初からワンとA.キングを使うことはできない。

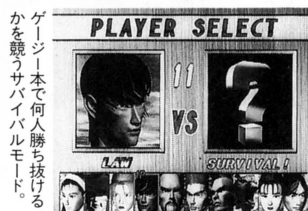
期待のオリジナル要素だが、現時点でオープニング＆エンディング(各キャラ)のムービー、そして各種モードの追加など、予想どおりの部分は決定している。

ただ、追加されるモードにはチームバトル(8対8まで)、サバイバル(1本のゲージで勝ち抜く)など、前作になかった要素が加えられる。これだけでも長く楽しめそうだが、まだお楽しみは他にも。

なんと鉄拳シリーズのウリである〝空中コンボ〟を存分に楽しんでもらうために、プラクティスモードなるものが追加されるのだ。無抵抗かつ無敵、倒れても勝手に起き上がるCPU相手に連続技が練習できる。こりゃ1人プレイヤーにはありがたいね。ホント。

気になる移植度だが、移植を考えてアーケード版が作られたことを思えば、大丈夫でしょ。たぶん。

最近流行のチームバトルは対戦プレイを盛り上げてくれそう。

キャラの動きに、アーケード版との差は感じられない。

ゲージ一本で何人勝ち抜けるかを競うサバイバルモード。

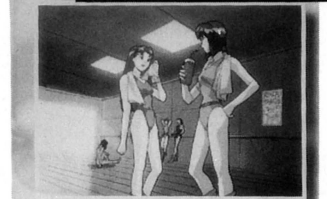
麻雀ハイパーリアクションR

・セガサターン・サミー工業・3月8日発売・6,800円・脱衣型麻雀・X指定

早速おうちに登場よ♥

あなた……
やるじゃない♥

こ、こんなカワイイ娘が脱いでくれるなんて、も、もう……。

動画総数1500枚を超えるアニメーションすべて見れるかな?

こっちの出方によって女の子の顔が変わるから見てて飽きないよね。

人気麻雀ゲームが、サターンに登場!!　追加キャラ〝井上由香〟ちゃんは超必見!!　このメガネっ子がイイっす。オトナの色香、元気少女、そしてメガネっ子……。これで完璧になったといってもいいんじゃないでしょうか。場面によって表情が変わるフルリアクションシステムや、点数によって異なるマルチ脱衣システムも導入。飽きがこないこと間違いなし!

モータルコンバットⅡ完全版

・セガサターン・アクレイムジャパン・3月発売予定・5,800円・格闘アクション・X指定

今度は奴等も完全版……

日本でもすっかりおなじみな〝モータルコンバット〟シリーズ。〝MKⅡ〟もメガドラやSFCですでに移植はされていたけど、ついにサターンに完全移植で登場する。

2本先取した方が〝FINISH HIM〟の文字が表示中に敗者にトドメを刺すのだが、これがまた残酷なものが多い。だからX指定なんだけど、鮮血がダメな人は向かないかも。ちょっと気軽に(?)スプラッタを味わいたい人は買いだね。

トドメはキャラ全員がそれぞれ4種類持っているぞ。

キャラ達には、各々のバックストーリーがあるのだ。

© NAMCO CO., LTD./© SAMMY 1996/MORTAL KOMBAT® Ⅱ ©1993 Licensed From MIDWAY® Manufacturing Company.　All rights reserved.
※画面写真は全て開発中のものです。

読者ぷれぜんと！

本誌に付いているアンケートハガキに必要事項を記入の上、編集部まで送って下さい。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月29日当日消印有効。当選者は発送をもってかえさせていただきます。なお、発表から2カ月たっても賞品が届かない場合は、お手数ですが編集部までご連絡下さい。

AGM しつもんテレフォン
03-5642-8403
平日の午後4時〜6時まで。ただし、時間外、ゲーム内容や攻略法、ウラ技などにはお答えできません。

1 「VF2」アキラとサラのインフォメーションポップ

3名

このアキラのポップを、ゲームソフトを売っているお店で見かけた人も多いんじゃないかな。実はこれはサラとアキラのリバーシブルポップなのだ。下のインフォメーションスペースに自分の好きなポスターを飾ると、2度おいしい!!

提供：セガ

2 「D&D」ポスター

5名

昔から根強いファンを持つ「D&D」シリーズ新作の、アーケード販促用ポスターを5名に。B全判の大きさにも満足！

提供：カプコン

3 「ナイトストライカーS」マグカップ

提供：ビング

PS版「ナイスト」の非売品マグカップが手に入らなくて泣いてたキミ!! SS版「ナイストS」の発売に先駆けて再びビングが用意してくれたぞ!! この機にGETだ!!

6 「電脳戦機バーチャロン」ポストカード

15名

数少ない「電戦機バーチャロン」グッズ。少し時季が遅くなったけど、ファンとしてはぜひコレクションとして手元に持っておきたいアイテムだよね。これをなんと15名にプレゼント。

提供：セガ

5 「VF2」ラブリーみみかき

2名

11人のちびキャラ耳かきをセットで2名に。デュラルがおじぞうさんみたいで、らぶりーったらもう♥

提供：セガ

4 「ロンゴロンゴ銀座」サービスチケット

5名

シグマ直営AMスポットの、ドリンク＆メダルサービスチケット。これ1枚で2人まで利用できるよ。

提供：シグマ

7 「スーパーリアル麻雀PVパラダイス」アンソロジーコミック

「闘神伝」に次ぐ、ソフトバンクコミック第2弾!! ページ数、作家陣ともに充実したこの一冊を堪能してみてね。

提供：ソフトバンク

1月号プレゼント当選者発表

①「バーチャファイター」カレンダー
北海道・大西恵理子、静岡県・鈴木伸俊、愛知県・大石弘也、京都府・吉田香織、大分県・三重野絹代
②「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」'96年オリジナルカレンダー
北海道・舟木孝麿、山形県・坂井道雄、栃木県・久松友代、茨城県・鈴木美穂、岐阜県・横路ゆかり、稲垣雅代、三重県・那須麻弥、大阪府・般若裕一、山口県・久枝晴夫、福岡県・加藤弥生
③「スーパーリアル麻雀グラフィティ」卓上カレンダー
宮城県・小見山敦志、渡辺寛、秋田県・佐々木涼太、福島県・四ノ宮収、東京都・佐藤純一、樋口大作、山崎崇、神奈川県・脇島美和、静岡県・鈴木正彦、太箸寿、三重県・横井寛樹、兵庫県・安東雄起、若木千尋、徳島県・鮎川望美、長崎県・山口昭一
④「ファイティングバイパーズ」Tシャツ
岩手県・橋由宇人、神奈川県・青木真人、木船枝里、兵庫県・今泉浩、福岡県・日野陽子
⑤サイトロン特製おたのしみ袋
新潟県・田島陽子、香川県・泉川秀雄、愛知県・鬼頭幸弘
⑥「超人学園ゴウカイザー」ネオジオCDソフト＆ポスター
秋田県・米谷浩太郎、栃木県・小川忠夫、群馬県・小林高行、埼玉県・三ッ木隆司、広島県・伊藤幸昌
⑦「神凰拳」キャラクターイラスト
千葉県・鈴木大介、関学、兵庫県・二ッ石大輔
⑧「ファイティングバイパーズ」ポストカードセット山形県・大澤真也、群馬県・毒島美恵子、埼玉県・眼龍輝行、東京都・菊池秀幸、三重県・長谷川紘也、ほか25名
⑨ビングの文具セット
富山県・夏橋博子、茨城県・鈴木則子、山梨県・石塚淳児、愛知県・伊野光一、三橋勇人
⑩「マーブルスーパーヒーローズ」Tシャツ
東京都・小林和弘、大阪府・豊田祐司、香川県・吉田愛妃
⑪「麻雀同級生スペシャル」テレカ
宮城県・佐藤満、福島県・熊谷公貴、群馬県・村上巧、茨城県・河内麻美、埼玉県・伴場祐一、東京都・北村邦彦、神奈川県・吉田シュウ、静岡県・鈴木崇文、岡山県・大東康宏、長崎県・片岡洋平
⑫「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」ポスター
宮城県・大久保香織、東京都・金田延男、静岡県・大村和也、和歌山県・山崎陽子、徳島県・小西真美子
⑬「バーチャファイター2」ぬいぐるみキーホルダーセット
大分県・松本美香
⑭「バーチャファイター」ポスター
北海道・道原賢一、岩手県・菅原和子、埼玉県・水谷康博、東京都・三股早苗、兵藤憲子、神奈川県・二宮栄作、菅沼美音子、愛知県・鍛冶尚、大阪府・中川まさえ、福岡県・馬場尚仁
⑮「レイブレーサー」下敷き
宮城県・藤沢亮、石川県・青木一彦、栃木県・高坂駿介、東京都・飯田彰、静岡県・小河琴音、愛知県・関順一、三輪栄治、岡山県・田中篤史、岩原淳、高知県・藤本將景
⑯「ファイティングバイパーズ」ポスター
秋田県・藤川縁理、栃木県・亀山真由己、東京都・河内幸和、飛田虎之介、千葉県・大門准、神奈川県・北畠光穂、京都府・枝松憲史、香川県・山藤由子、宮崎県・鈴木博士、沖縄県・渡嘉敷昌裕
⑰「闘神伝」アンソロジーコミック
福島県・加藤智英、長野県・酒井匡輔、福岡県・平本裕宜、愛媛県・緑川千春、鹿児島県・近藤昭子
⑱「プリンセスメーカー」単行本
群馬県・塚田悟史、神奈川県・岡村企行、中里耕作、奈良県・落合滋人、京都府・小島雅之
⑲「電脳戦機バーチャロン」ポスター
富山県・古村尚大、群馬県・加藤一郎、東京都・麻生勝美、内野裕之、杉森和人、神奈川県・藤井大誠、静岡県・大島征人、愛知県・南口雅紀、福岡県・武藤司、長崎県・佐原慎二
⑳「闘神伝2」ポスター
青森県・金沢真紀子、長野県・瀬川貴文、東京都・村上由夏、鈴木淳子、神奈川県・安藤大祐
㉑「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ポスター
北海道・財田護、青森県・滑川稔、新潟県・横山行雄、東京都・金子睦、高宮敏之、山梨県・小池克博、福井県・古沢健司、奈良県・佐藤寛、島根県・藤田今日子、佐賀県・山岸多恵美
（※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。）

アンケートハガキの書き方

「編集部へひとこと」の欄には、本誌を読んだ感想・意見などを自由に書いていただいて結構です。希望するプレゼントは、番号と商品名を両方書いて下さい。

ハガキ裏の回答欄には、以下の質問事項への答を、黒のボールペンまたは鉛筆で、枠内に正しく記入して下さい。数字は必ず算用数字（1、2、3）で、1つのマスには1字だけ記入します。「今好きなアーケードゲーム」の欄には、ゲーム名をそのまま書いてくれればOKです。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、回答欄を汚さないように注意して応募して下さい。

■回答欄の記入例

	回答が5	回答が08	回答が15	回答が1
良い例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	1

複数回答の質問の場合、回答は左のマスから順に入れるようにお願いします。

01 07 15

1 性別
1 男性
2 女性

2 年齢
※実数で記入。1ケタの場合は、左のマスに0を入れて下さい。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 自由業
14 アルバイト
15 主婦
16 無職
17 その他

4 あなたがゲームセンターに行く頻度を教えて下さい。
1 毎日
2 週に3～4回
3 週に2回程度
4 月に2～3回
5 月に1回程度
6 3カ月に1回
7 半年に1回
8 1年に1回
9 行かない

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）
01 ゲーメスト
02 ゲーム遊II
03 マイコンBASICマガジン
04 ファミ通
05 Theスーパーファミコン
06 ファミリーコンピュータマガジン
07 マル勝スーパーファミコン
08 電撃スーパーファミコン
09 THE PLAYSTATION
10 PlayStation Magazine
11 HYPERプレイステーション
12 電撃プレイステーション
13 セガサターンマガジン
14 サターンFAN
15 Game Walker
16 64
17 ゲーメストEX
18 じゅげむ

6 表1から、あなたが持っているハードをあげて下さい（5つまで）。

7 表1から、あなたが購入予定のハードをあげて下さい（5つまで）。

8 今月号でおもしろかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

9 今月号でつまらなかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

10 あなたが今好きなアーケードゲームを書いて下さい（3つまで）。

11 あなたが好きなゲームキャラクターを書いて下さい（3つまで）。

表1　ハードリスト

01 ファミコン
02 スーパーファミコン
03 PCエンジン
04 PCエンジンCD-ROM^2
05 メガドライブ
06 メガCD／ワンダーメガ
07 レーザーアクティブ
08 NEO・GEO
09 NEO・GEO CD
10 プレイステーション
11 セガサターン
12 PC-FX
13 3DO
14 ゲームボーイ
15 ゲームギア
16 バーチャルボーイ
17 Nintendo64
18 コントロールBOX
19 業務用MVS
20 その他

表2　今月号の記事

01 表紙
02 AOUショー速報
03 エースドライバービクトリーラップ
04 プロップサイクル
05 アルペンサーファー
06 トーキョーウォーズ
07 プライムゴールEX
08 ダンクマニア
09 ナムコクラシックコレクションVOL.2
10 ゼビウス3D／G
11 LAST BRONX／東京番外地
12 ガンブレード　ニューヨーク
13 デカスリート
14 バーチャファイターキッズ
15 セガソニック対戦CGゲーム（仮）
16 ストリートファイターZERO 2
17 D&D～シャドーオーバーミスタラ～
18 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
19 戦国ブレード
20 NINJA MASTER'S
21 スーパーリアル麻雀PVI
22 流星雀士キララ☆スター
23 究極タイガーII
24 デッド　オア　アライブ
25 有井伸孝インタビュー
26 ファンキーヘッドボクサーズ
27 ビッグトーナメントゴルフ
28 対戦麻雀ファイナルロマンスR
29 バトルガレッガ
30 E雀ハイスクール
31 隠忍（ONI）
32 わくわく7
33 カルトネーム
34 マジカルドロップ2
35 ストームブレード
36 だい好キッス
37 リアルバウト餓狼伝説
38 電脳戦機バーチャロン
39 ソウルエッジ
40 ダートダッシュ
41 マーベルコミックス アベンジャーズ
42 マンクスTT
43 セクシーパロディウス
44 19××
45 ファイティングバイパーズ
46 脱衣麻雀学序説
47 基板購入ガイド
48 ファイティングバイパーズ開発スタッフインタビュー
49 占いオババ放浪記
50 セガエクスプレスin AGM
51 ネオジオワールド'96
52 カプコンTIMES
53 NAMCO CYBER JOURNAL
54 コナミファン倶楽部
55 アーケードTIME MACHINE
56 AGM 読者の広場
57 COUNT DOWN A.G.
58 AGM HEADLINE
59 付録・ファイティングバイパーズポスター

基板格安！通販 & Pro Shop システムIII!!

必ず在庫リストを請求して → お気軽にお電話ください → ご予約後は早くて安心銀行振込

★リスト請求の方法
・郵便の場合、お名前、ご住所、お電話番号を記入した紙と80円切手を1枚送ってください。折り返し最新リストを郵送します。
・FAXの場合、お名前、ご住所、お電話番号、FAX番号を紙に書いてFAXで送ってください。折り返し最新リストをFAXします。
★どちらの場合も次回リストからは毎月自動的に郵送されます。
（記入もれの無いようご請求ください）

★必ず最初に、リストをご覧になっている事とお名前をおっしゃってください。（重要）
★在庫の有無と価格を確認してください。
★お電話でご予約OKです。
（ただし原則としてキャンセル・変更はご遠慮ください）

もしもし

★ご予約の際お伝えした金額を銀行からお振込ください。
東海銀行浄心支店▶普通1088974 システムスリー
・東海銀行以外からお振込の場合「電信」でお願いします。
・振込手数料はご負担ください。
★振込確認次第すぐに宅急便で発送します。
（トラブル等がありましたら到着後8日以内にお電話ください）

★ちょっと前の在庫リスト★
（今回は1月末全国に郵送したリストからOLD系を抜粋しました）

飛鳥&飛鳥 …………¥15,000
エクイテス …………¥20,000
ギャラクシーウォーズ …¥25,000
ごんべえのあいむそーりー…¥40,000
ザ・ビット …………¥15,000
ジャンピングクロス ……¥35,000
ジャンピングジャック …¥40,000
スクランブルエッグ ……¥20,000
ストライダー飛竜 ………¥45,000
スナップジャック ………¥45,000
ドクターミクロ …………¥35,000
ハイボルテージ …………¥20,000
バスター …………¥15,000
必殺無頼拳 …………¥20,000
フォゾン …………¥60,000
プーヤン …………¥15,000
ポパイ …………¥20,000
Mr. Do! VSユニコーン …¥12,000
ムーンパトロール ………¥15,000
レグルス …………¥30,000
ロードランナー魔神の復活 ……¥15,000
ロードランナー帝国からの脱出 …¥15,000

地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F、P有

きゅ～ システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.年中無休です。

ビッキーズ
マスコットキャラクター
ビッキー

イラストFan、注目!

3年前、ストII金曜大会で注目をあびた小川町ビッキーズ。だが店長は、大会だけのゲームセンターになることを拒否。みずから指揮をとり、投稿イラストの店としての発展をとげた。それから早2年。「まわりと同じことはしたくない」というポリシーのもとに、96年2月、店長が一年間あたためた企画がはばたこうとしている。

それが、全日本イラスト職人MAXIMUMだ!

エキシビジョンマッチ・俺より強い奴に会いに行く!

B1 斉藤 さおり

色はマーカー系で、この絵にはとてもあっている。

B2 森村 そよぎ

次は色をぬってみて。もっとかわいくなると思う。

B3 ダイナマイト東海

髪の色がいい。服のホワイトはもっと濃くして。

VS

A3 片山 貴之

絵の方向性があっている。髪の線がきれいになれば。

A2 さいが 氷子

服の黒がきれい。顔をきちんと見せるようにして。

A1 皇乃 せり

トーンの削りがうまいな。目と眉の表情もいいよ。

B4 りょんペス虫

色のつけかたはかわいい。あとはペン入れかな。

B5 ひゅるりら

目に力をいれるのは正解。瞳にトーンを貼ってみては。

小川町ビッキーズ

浜町ソフトバンク

キャラクターイラストは顔に命かけましょう。表情がいいと、それだけで雰囲気が出ます。表情でポイント高かったのはA1、4。B1、2。しかし勝負はA1、4、5の三人の迫力勝ちということに。

A5 破壊神V

一枚の絵としてよく構成されている。気合いがいい。

A4 大戸島 さんご

ベタのバランスがいい。この調子でがんばって。

LOSE　　WIN

㊅募集要項

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう!　MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき

A.技巧部門　B.奇抜・発想部門　C.ユニーク部門

の3枚1組で応募。1回の試合でビッキーズ+3店の計4チームでバトルロイヤルが行われます。
勝者は次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝(PR、勝者インタビュー)スペースがあたえられます。

☆君の絵を、神村先生に見てもらえるチャンス!　どんどん応募してね。

先生は、幅広い作風で人気のイラストレーター兼キャラクターデザイナーで、アニメ・シティーハンターやアルスラーン戦記のキャラクターデザインの他ログアウト文庫や朝日ソノラマにイラストを掲載している超売れっ子なんだ。もう知っている人はいるかもしれないけれど、最近スーパーファミコンやパソコンゲームのゲームキャラクターデザインやってるんだよ。いずれビッキーズでも、神村先生デザインのキャラクターで遊べるかもしれないね!

もちろん、わがビッキーズへのイラストも大募集。店内をかざるステキなイラスト、待ってます。

ハガキサイズでね!

宛先は　〒104　東京都中央区銀座
8-15-10　ダイヤハイツ301
前田方　各コーナー係まで

流れ星妙恵先生のイラスト占い

皆さま、はじめまして。霊感占いの流れ星妙恵でございます。今回は皆さまの送っていただいたイラストで、姓名判断をさせていただきます。もしよろしければイラスト投稿の際、本名(ペンネームの際も必要)、生年月日、血液型をお送りください。(妙恵先生占いコーナー係まで)なお身の上相談は、銀座6丁目中央通りにて夜9:30から午前1:30まで出ておりますので、会えるのを楽しみにしております。

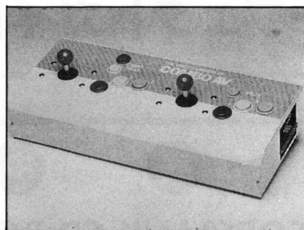
ゲームセンター

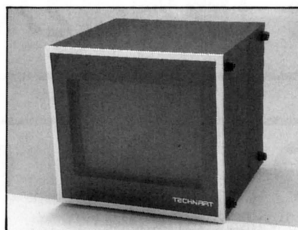
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビルB1F
TEL.03-3294-5444

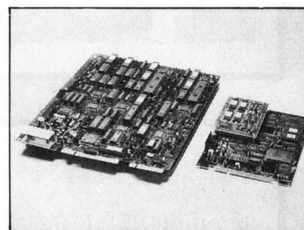
テクナートのお知らせ。

- ▶ローンも取扱っております！（新商品、中古もOK）
- ▶基板はすべて3ヶ月保証付き！
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス！
- ▶第2、第4日曜は営業してます！（AM10：00～PM7：00）

パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル　¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバータ搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ（ビデオ端子対応）　¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。
¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートAG係まで！

「全日本アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート　TEL. 06-643-7641

〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13　営業時間　AM10：00～PM7：30

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

Super Game Anthology Comic Series

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

A5判・200ページ
定価880円

スーパーリアル麻雀PV パラダイス オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、コミックだけのオリジナルストーリーで大活躍！
真行寺たつや、うらべ·すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック＆イラストが満載！

A5判・240ページ
定価980円

闘神伝アンソロジーコミック

美少女キャラ“エリス”を中心に、すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る永久保存版コミック！

A5判・200ページ　定価880円

続刊　3月下旬発売予定!
闘神伝2アンソロジーコミック　A5判　予価880円

THE PLAYSTATION BOOKS　好評発売中!
闘神伝2パーフェクトガイド　A5判　定価880円

好評発売中

遥か南海の孤島に存在する架空の高校「蓬來学園」。テーブルトークRPG「蓬來学園」の世界を様々な楽しい企画を盛り込みながら解説。リアルタイムで変化し続ける蓬來ワールドの「今」を伝える、ファン必携のシリーズ。

蓬來学園DX1　遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,300円

蓬來学園DX2　遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,400円

蓬來学園108の謎　ゆうせぶん/賀東招二 著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,500円

SOFTBANK CD-BOOK
メモリアルドラマCD＆ファンブック

ラングリッサーII　B5判・定価3,800円

ファンタシースター　B5判・定価3,900円

ファンタシースター公式設定資料集　B5判・定価1,600円
★B4判特製ポスターつき

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

SOFT BANK

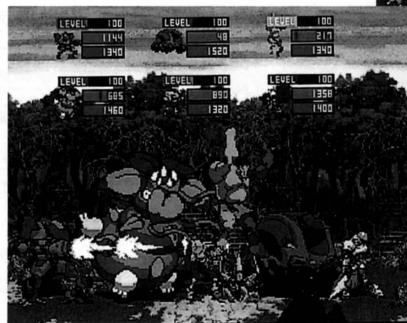
セガサターン版
バーチャファイター2 パーフェクトガイド

★キャラ別の技解説&戦術解説
★対CPU戦&ランキングモードの攻略
★デュラルの使用法やコマンドも掲載
★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを再録!!

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編
AB判・定価1,100円

好評発売中!

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994,1995

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

好評発売中!

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編

登場キャラクター45体の技紹介や、ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・定価880円

セガサターン用、格闘アクションゲーム「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

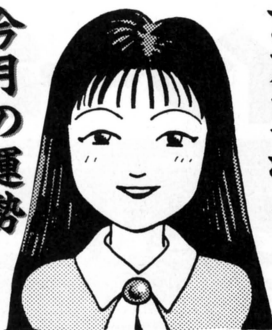
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

■定価は税込みです。 ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

FROM 六本木・東京

右京万里が占う今月の運勢

右京万里／東京・六本木で「右京万里占い相談室」を開設。相性、恋愛問題等の的確な占いで評判になる。

平成8年3月の運命星の位置と暗示

帝王、主人の座というべき西北に情愛通じる己(つちのと)や、前途明るい開門がつくため、上に立つ者同士、国と国との話し合いや友好関係がうまくいく月になりそうです。ただ、金銭運の西に最も恐るべき暗剣殺と年格がダブルでついているため、お金が絡むと破談に終わり世の中暗い感じに。

時間をかけて好転する兆しも出ているので中旬以降は上昇します。

★★★今月の方位現象★★★

東★行先に強敵あり。障害多し
東南★人間関係順調。恋愛進展みる
南★争いやごたごたが生じやすい
南西★新しい発見とヒントを得る
西★財産をなくしたり災害にあう
西北★すべて順調に進む。恋愛運吉
北★物事まるく収まり安定をみる
東北★評判よくなり人気は急上昇

六白金星

[昭和42・51・60年生まれ]

親分肌のあなたにみんなの信頼が集まります。いろいろな世話事ができても積極的に取り組みましょう。

意見の違いや問題が発生した時は、ヘンな小細工や策を労するより正直な気持ちをぶつけたほうが思いどおりに進むはずです。

二黒土星

[昭和37・46・55年生まれ]

1つ問題が片づいたと思ったら新しい問題がと次々に。起きた悩みもここで転期を迎えます。

堅実で努力型の二黒土星も南に位置すると急に活動的になり、気ぜわしい毎日を迎えます。あれこれしているうちに問題も解決。形もでき上がっていることでしょう。

四緑木星

[昭和44・53・62年生まれ]

西南に位置した四緑木星はお昼寝状態。外に出るよりも家の中でじっとしていたい心境です。時にはお友達を家に招いて食事をするのもいいでしょう。少ない人数より多いほうが吉。

友達同士のケンカの仲裁はあなたが適役です。

五黄土星

[昭和43・52・61年生まれ]

自然の恵みを受けるのと同じように、自ずと助けがある月ですが、無理に事を起こそうとすると思わぬ反発にあって逆の方向に進んでしまいます。流れに逆らわないこと。

長く会っていない友人に連絡を。運気上昇のきっかけに。

七赤金星

[昭和41・50・59年生まれ]

いいことと悪いことの繰り返しで波の多い月になりそうです。

といっても低迷期ではなく悩む暇もないくらいあちこちから声がかかり、活動的な運気です。

遊ぶことより仕事や勉強の充実でひと回りもふた回りも成長がみられます。

九紫火星

[昭和39・48・57年生まれ]

あと一歩というところで邪魔が入って今までの苦労も水の泡となってしまいます。

落ち込んでばかりいないで忘れることも必要よ。大切なことは来月に延ばして今は準備と研究に力を入れることが賢明です。

真東と真西の人には要注意。

一白水星

[昭和38・47・56年生まれ]

いつもと同じ場所に留まらずに環境を変えることで、思わぬ所から吉報がまいこみます。

うれしいプレゼントがあったり、素敵な人との出会いもあったり、ちょっとした決断でルンルンな月になりそうです。

専門書、情報誌に幸運の鍵。

三碧木星

[昭和36・45・54年生まれ]

これといった理由もないのに心寂しく感じられる月です。急に人恋しくなった時には電話をしたり食事に誘うのもいいでしょう。

黒の洋服でシックにキメて、おシャレな場所でのデートは絶対のお勧め。その場に知的な話題と赤いバラがあれば最高です。

八白土星

[昭和40・47・58年生まれ]

心身ともに充実した月になります。どんなことにでも挑戦できそうなパワーが感じられます。今まで渋ってきたことにもぜひ当たってみてね。きっとうまくいくはずです。

東南と東北方面との交渉事、おつき合いに発展性あり、積極的に進めてみてね。

次号予告 アーケードゲームマガジン96年第4号は、3月30日(土)全国で発売！

1996年第4号 さらに充実！ 好評企画！ 春の話題作も満載だ！

■バーチャファイターキッズ ■ソウルエッジ ■マンクスＴＴ
■電脳戦機バーチャロン ■究極タイガーII
■ストリートファイターZERO２ ■リアルバウト餓狼伝説
■タイムクライシス ■スカルファング
■ラストブロンクス ■戦国ブレード
■ガンブレードニューヨーク ■マジカルドロップ２
■バトルガレッガ
■龍虎の拳外伝
■ファイティングバイパーズ ほか多数
(記事内容は変更されることもあります)

ゲーム関連の記事が書ける人を募集します！

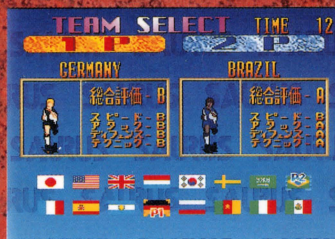
●資格／18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。●応募要項／ゲームに関する感想やレビューを400字以内にまとめて履歴書といっしょに郵送して下さい。採用の場合ご連絡します。●あて先／〒130東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル２Ｆ ソフトバンク株式会社 アーケードゲームマガジン編集部 ライター募集係まで

FUTSAL™

© 1996 SAURUS
フットサル

近日
アーケードに
登場!!

ボールを追いかけてたあの頃
そして
インターナショナルクラスへ!!

あのフットサル(5×5サッカー)が
ついにNEOGEOで登場!

大会参加チームは16カ国
プレイヤーは16カ国の大会参加国から自分のチームを選択することができます。

エースプレイヤーを
使いこなせ!!
能力の秀でたエースプレイヤーをうまく使うことで有利な試合展開も可能です。

スピーディーなゲーム展開
コートの大きさはサッカーの1/4程度。だからゲーム展開は、とてもスピーディー。

バリエーションに富んだスタジアム
スタジアムは屋外の他にも室内ダウンタウンなども用意されています。

■ 製造・販売元

The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311 (大代表)
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4	TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO GEO™
超ド級ゲーム『ネオジオ』

■NEOGEOはSNKの商標です。

■ 開発元

株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第２紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728

ザウルス・ホームページ　アクセス先
http：／／WWW.egg.or.jp/saurus/

SYSTEM SUPER 22

namco

TIME CRISIS
タイムクライシス™

デッド・ゾーンへ踏み込め！

DX TYPE

SD TYPE

Pedal Action Gun Shooting

CHECK
1/60秒の処理によるなめらかな動きと美しいグラフィック！敵はきみたちの攻撃の仕方により様々に反応！（敵の出現、攻撃パターンも多彩！）
さまざまな、イベントを見つける楽しみがある！映画を超えた？CGムービーと大迫力サウンド！

ACTION
Hit & Awayでせめろ！画期的システム アクションペダル採用！「撃つ・隠れる」が思いのままになる、より戦略性に富んだ迫力のある銃撃戦が楽しめます！

近日銃撃開始!!

©1995 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

今、断トツのポリゴン武器格闘ゲーム
システム11 第3弾!!

この広告を見てくれたプレイヤーのための キャラクター別攻略ワンポイント

御剣平四郎
扱いやすい標準タイプのキャラクター。コンボ技と突き攻撃で牽制し、クリティカルエッジでとどめを刺せ！

ソン・ミナ
中段と下段を打ち分ける多彩なコンボを持っている。相手のスキをついて大技を決めろ！

タキ
素早い動きと「避け」を生かしたヒット&アウェイがポイント。ガードインパクトされないキック技で、確実に相手にダメージを与えろ！

リロン
ヌンチャクの素早い連続攻撃に、多彩なキック攻撃を絡めて、相手に反撃のスキを与えるな！

ヴォルド
素早さと攻撃のリーチは見た目以上。クレイジーな技の応酬で相手を翻弄せよ！

ソフィーティア
盾装備キャラ。攻防一体の当て身技と華麗な技の数々で、相手の攻撃を封じてしまえ！

ジークフリート
ツヴァイハンダーは、全キャラ中最大のリーチを誇る武器だ！相手の攻撃が届かない間合いから強力な一撃を叩き込め！

ロック
動きは遅いものの、バトルアクスのリーチと攻撃力はトップクラス。
強力な突き攻撃を軸にした中距離戦で優位に立て！

©1995 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Printed in Japan

T1065813130497

雑誌65813-13

Magazine

1996年4月1日発行(毎月1回1日発行)

発行人／橋本五郎 編集人／和田 裕

電話 営業／03-5642-8100 編集／03-5642-8402

(本体価格476円)